FRONTERES

REYES PE

EXERCICIS PER A LA
CONSTRUCCIÓ DE MONS

PERMEA

ÍNDICE

EJERCICIOS PARA LA CONSTRUCCIÓN DE MUNDOS.....01
Introducción.....02
El color verde.....03
Objetivos.....04
¿Cómo uso este recurso?.....04
¿Qué materiales tengo?.....06
Dinámicas.....06
1 - Esculturas y texturas.....09
2 - Esculturas imposibles.....15
3 - Arquitecturas imposibles.....19
4 - Esculturas sonoras y partituras experimentales.....25
5 - Esculturas ligeras y esculturas pesadas.....31
6 - Patronaje de esculturas.....37
Inventar, transformar, jugar, experimentar.....40
Créditos.....42

EXERCICIS PER A LA CONSTRUCCIÓ DE MONS.....43

Introducción

Una frontera es un límite entre dos o más puntos. El mundo está hecho de muchos mundos que se miran y lindan. Que se intuyen y chocan. Existe una amplitud en la infinidad de posibilidades que somos y que se relacionan. Incluso hay mundos que permanecen en lo invisible, sin ser todavía nombrados, y que de la mano de aquellas que los practican, nacen para convertirse en nuevas miradas, nuevos puntos de origen del intercambio y la vinculación. Así es, convivimos semejantes en este común compartido que todas ejercemos desde nuestro lugar físico y emocional personal.

Este recurso quiere diluir las fronteras poniendo en el centro el ejercicio lúdico para un entendimiento mutuo y un diálogo, para el descubrimiento y el acceso. La aproximación entre semejantes, entre cuerpos e impresiones, tiene una aliada en el juego. Vincularse es amigarse desde la diferencia y crecer en la magnífica sorpresa de la coincidencia. El deleite del ejercicio lúdico permite esa mixtura constante, ese intercambio desde la naturaleza esencial de estar juntas aquí, jugando y por tanto aprendiéndonos sin saberlo.

Mediante un juego de piezas escultóricas monocromas manipulables, basadas en el clásico referente Montessori, pensadas a la escala corporal humana de las personas pequeñas y que permiten varias combinaciones, construidas con diversas materialidades y texturas diferentes a las habituales en el aula, se pretende impulsar un conjunto de dinámicas de uso que aborden los límites, dando lugar a prácticas del juego y de la experimentación en primera persona (singular y plural) que devengan en el asombroso descubrirse a través de la diversión, el encuentro y por tanto la revelación.

El objetivo principal es desplazar esas fronteras físicas y emocionales frente a los cuerpos en el espacio y la relación de estos entre sí o con los elementos circundantes, las percepciones y su amplitud (visuales, auditivas, táctiles), así como converger en la diferencia, provocando un encuentro, gracias a la relación entre las personas de un mismo grupo y sus posibilidades.

Fronteras. Ejercicios para la construcción de mundos se configura a través de la construcción/deconstrucción, poniendo el deleite y la práctica lúdica en el centro, permitiendo así accesos a las pluralidades y al desvelo o creación de códigos de los múltiples mundos que juegan y se relacionan en un ambiente distendido, jugoso y tierno, capaz de contener todo aquello que está y todo aquello que quiere estar.

El color verde

Todas las piezas que componen el presente recurso son monocromas.

La razón por la que se ha escogido esa vía estriba en evitar que la vista sea el sentido central en la práctica de los juegos y por tanto potenciar otras sensorialidades menos habituales, limitando el contenido cromático visual.

El color que se ha escogido es el verde. Este color es un tono frío y tiene un efecto calmante, promoviendo así la concentración y el equilibrio emocional en el grupo.

Este color, además, indirectamente incide en la memoria de los beneficios de los espacios verdes en la infancia. Mediante el verde podemos tratar temas vinculados con la necesidad de crecer en un entorno natural o tener acceso al mismo y promoverlo mediante la asociación.

Es un color equilibrado y a la vez fértil, libre y abierto a la par que activo y vibrante de manera sosegada y positiva para el grupo.

Objetivos

Fronteras. Ejercicios para la construcción de mundos quiere poner en el centro la práctica lúdica de un grupo sin soslayar sus propias condiciones dando lugar así a oportunidades de activación y de focalización en el desajuste de fronteras de todo tipo.

Así los objetivos concretos de este recurso son los siguientes:

- Diluir las fronteras
  Permitir al grupo una conexión desde la diferencia que celebre y asuma como base la diversidad a través de la práctica compartida.

- Aplicar pedagogías con elementos reconocibles, creando y desarrollando códigos no normativos capaces de generar caminos y puentes diversos
  Celebrar así las disyuntivas y las posibilidades más allá de lo sistémico o de lo regular en un ejercicio de acceso a posibles pronunciados y no pronunciados.

- Incidir en procesos de sensorialidad y percepción que desplacen las barreras de lo visual como sentido principal, atendiendo a otras sensorialidades: tacto, audición, espacialidad
  Dando así la oportunidad de acceder a los acontecimientos potenciando otras herramientas perceptivas que van más allá del centralismo de la vista.

- Priorizar el juego para llegar al entendimiento colectivo y la comunicación, provocando activamente relaciones entre diferentes mundos
  Accionar a través de la diversión como una llave relacional básica entre las pluralidades, priorizando así el deleite como elemento de unión y diálogo.

- Poner en el centro la diversidad corporal y el movimiento
  Practicar las realidades corporales desde su variedad de movimientos tanto a nivel individual como colectivo.

- Impulsar la legitimidad de la creación, unión o revelación de códigos
  Dejar patente la relevancia de los códigos de la infancia, tanto aquellos que suceden, como los que se crean a partir del intercambio o se revelan desde la óptica auténtica y legítima de las personas pequeñas.

- Explorar la mutabilidad a través del deleite del juego, la experimentación y la libertad
  El cambio y lo metamórfico como aperturas y ejes de evolución, la mixtura, la experiencia, la liberación y la emancipación.

¿CÓMO USO ESTE RECURSO?

Para activar el recurso *Fronteras. Ejercicios para la construcción de mundos* se requiere en primera instancia una actitud de atención, escucha y apertura. Este es el requisito principal de uso para relacionarse con los materiales que componen esta propuesta. La disposición activa y abierta es la base porque se alinea con las cualidades de lo lúdico, así como la liberación, el desajuste y la emancipación, ideas centrales en esta práctica.

Contando con postura dispuesta, el recurso está pensado a través de una serie de materiales físicos que se ejercen impulsando unas dinámicas que han sido diseñadas para las herramientas que componen la caja y sus relaciones. Los juegos que se describen como activación de los materiales son aceleradores que enfatizan aspectos que se alinean con los valores y objetivos pensados para este dispositivo. Pero no debe olvidarse en ningún punto que el principal propósito de este proyecto es evidenciar la legitimidad del juego como herramienta básica relacional que desde el asombroso vincularse de lo lúdico y el disfrute provoca experiencias y mixturas que desplazan fronteras y límites. Por esto mismo, y a pesar de que el recurso se explica a través de ejercicios concretos narrados con la precisión necesaria en los siguientes apartados y los materiales específicos mentados, mantener una actitud permeable puede ayudar a detectar

posibles disyuntivas que enriquezcan la experiencia para unos y para otras en tanto que el recurso quiere desplazar todo el tiempo los límites de lo establecido.

Fronteras. Ejercicios para la construcción de mundos cuenta con un juego de figuras y elementos que se median a través de fichas. Pero siempre dejará una puerta abierta a la incorporación de juegos e invenciones fruto de la actividad y del azar. El recurso no es en ningún caso estanco. Basta con escoger una de las dinámicas para poder activar las grandes piezas de gomaespuma.

También se dejan patrones y retales para poder realizar otras piezas y componerlas según inquietudes y necesidades, enfatizando así también la capacidad de juego de las adultas responsables del juego: el profesorado e incidiendo en creatividades surgidas de la comunidad.

A pesar de que este recurso expone y presenta una serie de materiales y propone unas dinámicas muy concretas es susceptible de incorporar otras piezas o usos específicos surgidos de la práctica en el aula y con el grupo, ya que, la atención continua podría llevar a detectar posibilidades materiales no descritas en esta guía y que resultarían también válidas para el ejercicio, inaugurando en cada caso específico otros modos de uso sobrevenidos e igualmente legítimos y fértiles.

El último objetivo no es sino desajustar e interrogar de manera real las fronteras y centrar la atención en el disfrute que supone jugar, una actividad no solo válida para las alumnas sino también para el profesorado que aplica la propuesta y que desde su mirada personal como parte adulta del grupo puede identificar elementos y herramientas en la especificidad del aula que pueden sumarse a aquello que se ha propuesto y que serán parte de un acceso a las diversidades.

Por último, respecto a la temporalidad de los ejercicios, se indica en cada una de las dinámicas pero está pensada para que se alarguen hasta un máximo infinito aunque dependiendo del estado y de las necesidades del grupo. Los juegos se pueden ir revisando desde los diferentes puntos en los que se han quedado ya que pueden apartarse en un borde del aula y luego retomarse. Teniendo en cuenta las capacidades de atención, lo más idóneo es trabajar estas dinámicas en fases de 20 a 30 minutos. La práctica por tanto se alternará con otras actividades habituales en el aula, lo cual puede resultar incluso constructivo.

Además estos juegos se pueden vincular con las sesiones semanales de psicomotricidad ya que la relación cuerpo y entorno está todo el tiempo potenciada.

¿QUÉ MATERIALES TENGO?

Los materiales de los que se dispone para poder poner en práctica el recurso son los siguientes:

- 8 piezas de 4 formas diferentes y 4 texturas diferentes. Formas: cilindro corto (1), cilindro largo (2), gota (2), esfera (2), donut (1). Texturas: pelo corto, loneta, polipiel y terciopelo o toalla.
- 2 dados
- 1 tatami dividido en 4 texturas. Texturas: pelo corto, loneta, polipiel y terciopelo o toalla.
- Bolsa red verde para contener piezas, tatami y dados
- Sonajeros
- Antifaces
- Retales para realizar otras piezas
- Patrones para realizar otras piezas
- Materiales básicos de costura
- Fichas de las dinámicas manipulables y con las texturas mencionadas
- Guía para las responsables

Como se comenta en las dinámicas descritas a continuación, existen elementos en el espacio del aula que son susceptibles de ser incorporados al juego. Se indican sugerencias en las mismas.

DINÁMICAS

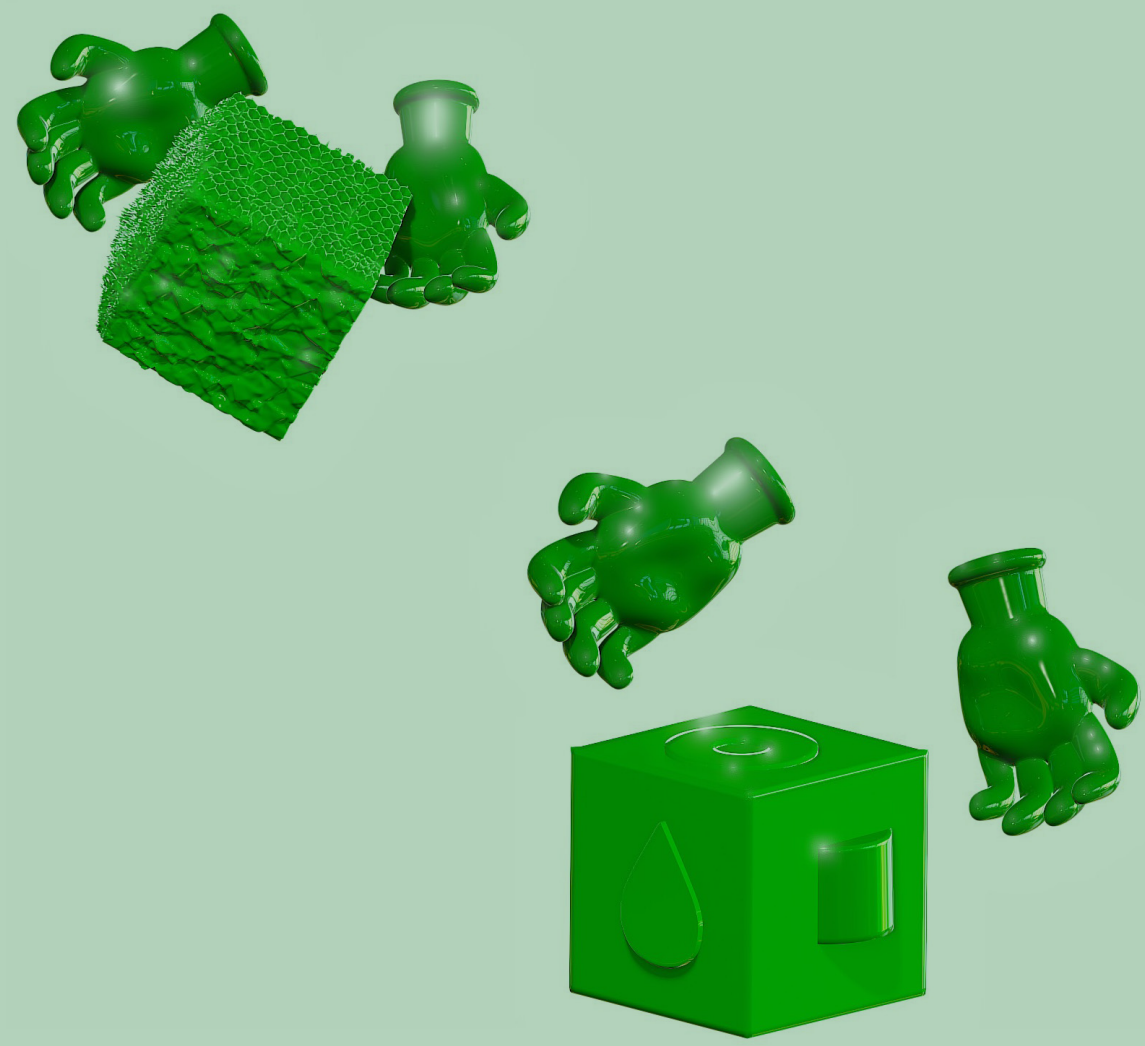
A continuación, se ponen a disposición seis dinámicas pensadas para la activación de *Fronteras. Ejercicios para la construcción de mundos.* Los ejercicios propuestos pretenden ser mero aceleradores de situaciones que cumplen con los objetivos expuestos, no siendo estas propuestas estancas o limitantes. La persona responsable mantendrá una actitud de escucha, atención y apertura, legitimando así las posibles opciones que puedan surgir desde la práctica como posibles oportunidades dentro de un grupo diverso que con identidades propias.

Las dinámicas que aquí se describen de manera completa presentan una réplica en forma de ficha táctil y manipulable que servirá a las docentes como material en el aula y que podrá ser susceptible de ejercicios o acciones. Cada ficha manipulable contendrá texturas, colores, formas y palabras clave que ayudarán al alumnado a acercarse a priori a los elementos que van a experimentar en los juegos propuestos.

Cada dinámica tiene unos objetivos específicos y activa una serie de materiales así como presenta posibles opciones. Se acompaña, además, de consejos específicos que dan pistas y guían la actitud y presencia de las responsables.

Las dinámicas son las siguientes:

1. Esculturas y texturas
2. Esculturas imposibles
3. Arquitecturas imposibles
4. El sonido
5. Lo pesado y lo ligero
6. Patronaje



DINÁMICA 1 -ESCULTURAS Y TEXTURAS-

1. MATERIALES

- Ficha táctil de la dinámica
- Diferentes formas de gomaespuma
- Papel
- Lápices verdes
- Tatami (Uso opcional)
- Dados (Uso opcional)
- Antifaces (Uso opcional)

2. OBJETIVOS

Podemos resumir los objetivos de esta dinámica en dos:

- Objetivo 1. La textura como universo sensorial y narrativo. Las relaciones físicas táctiles.
- Objetivo 2. Estimular la imaginación desde lo sensorial y fomentar la escucha corporal, el ritmo lento.

El eje central del juego gira en torno al reconocimiento de las cuatro texturas que propone el dado, todas distintas y poco comunes en el entorno habitual de la infancia. A través del tacto —con los ojos abiertos, o con cerrados y/o empleando antifaces— se invita a descubrir, identificar y diferenciar cada textura, permitiendo que esta exploración despierte la imaginación y abra la puerta a asociaciones libres con elementos naturales. ¿A qué puede parecerse esta textura? ¿Es rugosa como una corteza, suave como el musgo, áspera como una piedra, ligera como una nube?

El tacto se convierte en el sentido guía, y el objetivo no es otro que detenerse en sentir, imaginar y construir un pequeño mundo propio a partir de las sensaciones. No se busca la forma, ni el encaje, ni la construcción final, sino el placer de tocar, reconocer y jugar con lo desconocido hasta volverlo familiar. Poniendo siempre en el centro la experiencia lenta, sensorial y consciente, donde imaginario, tacto y colaboración se entrelazan para resignificar lo cotidiano en la apertura de otras formas de percibir el entorno.

Además, estimula el diálogo corporal, la escucha, la concentración y el consenso sensorial, dando valor a lo procesual y a la construcción de conocimiento desde el juego compartido e imaginativo.

3. TIEMPOS

El tiempo estimado de juego para estas edades oscila entre los 20 minutos y 30 minutos.

En el caso de esta dinámica puede ser un ejercicio infinito.

Se puede trabajar el tiempo propuesto, practicar otra actividad, dejando la escultura a un lado del aula y volver a retomar el juego cuando considere la infancia o bien la persona responsable.

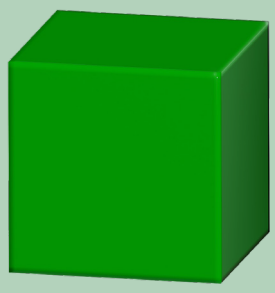
Los tiempos del uso de los antifaces los marcará el propio alumnado, ya que es algo opcional y puede provocar placer y según la persona, agobio.

4. CONCEPTO Y MODOS DE PRÁCTICA

Una invitación hacia los animales invisibles y los paisajes creados. Familiarizándose y proyectando a través de las manos.

Esta dinámica propone un juego sensorial donde la imaginación, el tacto y el vínculo con la naturaleza se convierten en los verdaderos protagonistas. A través del uso de un dado de texturas y un dado de formas, las niñas y niños de 6 años son invitados a sentir con las manos, imaginar, asociar, moverse y jugar sin prisa.

El objetivo principal del juego no es construir esculturas, sino reconocer y explorar las texturas que ofrecen las piezas (áspera, suave, rugosa, punteada, etc.), vincularlas a elementos del mundo natural, (Como rocas, hojas, cortezas, agua, plumas) y asociarlas libremente a animales o paisajes imaginados. Todo esto se realiza con los ojos cerrados y siempre que sea posible incorporando los antifaces para potenciar la percepción a través del tacto.



El juego se desarrolla en primer lugar con una fase de inicio ritual sensorial, en el que el grupo se sienta en círculo. Se presenta el dado de texturas y el dado de formas. Cada participante, por turnos, lanza ambos dados y toma una pieza que coincida con la textura y la forma indicadas. Luego, con los ojos cerrados, comienza la exploración. Una vez lanzados los dados, comienza la fase de fase de exploración e imaginación, con las manos, se explora lentamente la textura de la pieza. Se invita a imaginar a qué elemento natural se parece:

¿Qué sientes en tus manos? ¿Es como la piel de un animal? ¿Qué animal es? ¿Es como la superficie de una piedra? ¿Como un nido? ¿Como el caparazón de un insecto o el agua moviéndose?

Se puede dejar tiempo para que cada quien comparta su imagen o simplemente la mantenga en su imaginación.

Cada quien puede tomarse el tiempo que necesite para formar esa imagen en su cabeza, pudiendo compartirla en voz alta o conservarla

como un pequeño secreto sensorial. Tras ese momento íntimo de descubrimiento, el grupo se pone en movimiento. Con los ojos aún cerrados (o abiertos), comienza una búsqueda pausada: deben intentar encontrar, únicamente a través del tacto, a otras personas que tengan una textura parecida. Sin hablar, sin mirar, solo guiados por las manos, se explora el cuerpo de la pieza del otro, tocando con cuidado, reconociendo, comparando. El ritmo del juego se vuelve lento, casi coreográfico, y cuando sienten que han hallado su grupo, pueden quitarse los antifaces y observar si realmente han coincidido. Una vez formados los grupos, llega el momento de inventar. Con las texturas reunidas, se propone imaginar colectivamente un animal invisible o un paisaje inventado que podría estar formado por esa mezcla de sensaciones.

¿Cómo sería ese animal? ¿Dónde vive? ¿Qué come? ¿Tiene patas o se arrastra? ¿Cuántas patas tiene ese ser? ¿Su casa es húmeda o seca? ¿Camina sobre hojas, ramas, tierra, viento? ¿Tiene brazos, cuántos? ¿Actúa desde todos los sentidos o le falta alguno de ellos? ¿Hace ruido?

Cada grupo puede dibujar, contar, representar o simplemente narrar su criatura o su mundo, dejando que las texturas guíen la fantasía. Así, desde lo sensorial, nace una forma de creación libre, imaginativa y profundamente conectada con el entorno natural.

Este juego puede realizarse tanto con tatami como sin él, generando experiencias diferentes:

- Con tatami
  Ofrece un espacio acotado y recogido donde las agrupaciones se sienten más íntimas. Las texturas del tatami también suman al repertorio sensorial y permiten anclar el juego en un lugar determinado.

- Sin tatami
  El juego se expande libremente por el aula. Las agrupaciones, búsquedas y asociaciones ocurren de forma más amplia, favoreciendo el movimiento y el desplazamiento sensorial por todo el espacio.

5. A TENER EN CUENTA / CONSEJOS ESPECÍFICOS

La dinámica está preparada para volar, para dejarse llevar por lo sensorial y en especial lo textil. Como el resto de dinámicas, se puede comenzar de un modo más estructurado y por supuesto cabe la posibilidad de ir desplazando el juego conforme indique el alumnado e implementando cuantos materiales se demanden para el crecimiento del ejercicio, siendo otra posibilidad, el jueggo libre o en pequeños grupos de niños y niñas. Es necesario recordar que toda manera de jugar es válida y que cada una nos llevará a diferentes territorios.

El objetivo no es conseguir un trabajo final, es la escucha de la gran lluvia de ideas generada en el aula, el vuelo del colectivo, la posterior aplicación, y el aterrizaje final del ser o seres imaginados.

Es por ello que se recomienda mantener una actitud abierta a las disyuntivas, pudiéndose explorar esta dinámica en fases dependiendo de las opciones que ofrece: libre juego, con tatami, sin tatami, con antifaz, sin antifaz, dibujando, sin dibujar, hablando o sin hablar.

Al mismo tiempo, conviene prestar atención al paisaje sonoro que se genera durante el juego. Los roces, los golpes suaves, los desplazamientos y las fricciones entre materiales crean una especie de diálogo invisible que enriquece la vivencia. Si afinamos el oído, descubriremos que el sonido también juega.

El uso de antifaces no es obligatorio, pero es recomendable especialmente para este ejercicio que requiere de una imaginación disparada, potenciando así la experiencia táctil. Se debe introducir desde el respeto a los tiempos de cada niño o niña, explicando con calma que se trata de ver con las manos y de sentir de otra manera. Si alguien no desea usarlos, puede participar con los ojos abiertos, acompañando al resto en su exploración, puede generarse una mixtura entre las personas que ven y las que no.

DINÁMICA 2 -ESCULTURAS IMPOSIBLES-

1. MATERIALES

- Ficha táctil de la dinámica
- Diferentes formas de gomaespuma
- Tatami (Uso opcional)
- Dados (Uso opcional)
- Antifaces (Uso opcional)

2. OBJETIVOS

Podemos resumir los objetivos de esta dinámica en dos:

- Objetivo 1. La forma y el espacio. Las relaciones físicas
- Objetivo 2. Lo sensorial y lo procesual

El objetivo central de la dinámica es poner en el foco desde el juego en la generación de esculturas, potenciando de ese modo el entendimiento de la forma, de los volúmenes y de los encajes o los no encajes de las esculturas individualmente y colectivamente, para pasar a componer ese todo en el que dialoga el conjunto de las piezas de una manera constantemente cambiante o fija, según los lugares a los que se vaya accediendo.

Además, esta dinámica tiene como objetivo también potenciar los sentidos, en especial el tacto y el sonido. Destacando por ello la existencia de cuatro texturas y cuatro formas que se intuyen desde las manos y el oído a través del sonido que el movimiento genera.

Esta atención a los sentidos, nos viene dada por la necesidad de poner el foco en lo procesual y así atender el proceso desde un lugar lento y consciente. Poniendo en el centro el deleite de lo que pasa por el camino, mientras se construye, hasta la finalización de las esculturas imposibles.

3. TIEMPOS

El tiempo estimado de juego para estas edades oscila entre los 20 minutos y 30 minutos.

En el caso de esta dinámica puede ser un ejercicio infinito.

Se puede trabajar el tiempo propuesto, practicar otra actividad, dejando la escultura a un lado del aula y volver a retomar el juego cuando considere la infancia o bien la persona responsable.

Los tiempos del uso de los antifaces los marcará el propio alumnado, ya que es algo opcional y puede provocar placer y según la persona, agobio.

4. CONCEPTO Y MODOS DE PRÁCTICA

La práctica de esta dinámica se centra en la generación de esculturas imposibles de libre elección mediante la colaboración entre las diferentes piezas de gomaespuma. Estas piezas podrán practicarse relacionándose de diversas formas, a través de superposiciones, apilándose, poniéndose en fila y múltiples otras opciones. Se puede ejercitar de manera totalmente libre, es decir, contando con el pálpito y libre juego del grupo o bien mediante la introducción de los dados.

Si se introduce la participación de los dados, estos indicarán las relaciones entre texturas y formas, guiando de manera azarosa las piezas que se deben intentar encajar generando sujeciones imposibles y/o relaciones.

Además, esta dinámica puede desarrollarse con tatami y sin tatami, habiendo sutiles diferencias dependiendo de si este elemento participa o no:

- Con tatami
  El tatami aporta estabilidad a la escultura y proporciona una base en la que hacer crecer la pieza y sobre la que modificarla cual tablero de ajedrez, anclando la colocación de las piezas en el espacio.

  La base se compone de 4 texturas, esta circunstancia material suma información al juego a la par que agarre mediante los velcros instalados. El tatami dibuja un todo siendo un espacio delimitado donde desplegar el juego de manera concreta.

  Este elemento da la posibilidad de trasladar la pieza escultórica final, entendiendo como final el fin de la dinámica y no el de una obra última, por el aula y dejarla disponible para, si se quiere, más tarde continuar componiendo o poder observarla y pensarla.

- Sin tatami
  El liberarnos del tatami para la realización de este ejercicio, permite sobre todo un juego más libre. Una manera de empezar y de continuar encadenando las piezas por todo el espacio, sin limitaciones, de manera más dinámica, menos estructurada.

  Desde un inicio, el juego no guionizado por los dados y sin tatami, propone un ejercicio libre de estatura y forma, en el que el propio espacio, en su totalidad, es el protagonista, ya que plantea una *invasión* o fusión del aula y la pieza. Pudiendo ser manipulada, paseada, arrastrada, trasladada modificada sin ser un objeto es-

tanco y pudiendo ser uno y muchos objetos a la vez. Esta necesidad de cambio o de paseo, generará incluso una composición sonora que probablemente sea menos guionizada que al estar ubicada dentro de un suelo estanco.

Si se consigue un paseo de la pieza y un paseo de la infancia dentro del aula y sin la prioridad de la vista, se puede lograr una conexión más real con lo primario y un entendimiento del mundo desde la lentitud y el disfrute sensorial.

Por último, se plantea la opción de poder utilizar los antifaces o prescindir de los mismos. Dando cada opción resultados diferentes. Los antifaces sirven para ver el mundo mediante las manos. Al eliminar el sentido de la vista por unos instantes, la percepción se enlentece y así la práctica de la dinámica, del juego, potenciándose la experiencia mediante otros sentidos diferentes a la vista.

5. A TENER EN CUENTA / CONSEJOS ESPECÍFICOS

La dinámica está preparada para volar y para dejarse llevar por lo sensorial. Se puede comenzar, si se desea, de un modo más estructurado y seguro, mediante alguna indicación o sirviéndose de la guía de los dados, o por el contrario puede abordarse de un modo libre, es decir, priorizando la propia inercia y dinámicas ya existentes en el grupo.

Es necesario recordar que toda manera de jugar es válida y que cada una nos llevará a diferentes territorios.

El objetivo no es conseguir un trabajo final escultórico, una pieza última con la que estar satisfechas, sino estar en el presente jugando y cambiando las piezas de lugar para su disfrute.

Es por ello que se recomienda mantener una actitud abierta a las disyuntivas, pudiéndose explorar esta dinámica en fases dependiendo de las opciones que ofrece: libre juego, con guía de los dados, con tatami, sin tatami.

En cuanto a la sonoridad, es interesante poner atención con el oído mientras se componen las esculturas imposibles. Si nos dejamos llevar por ese diálogo sonoro, descubriremos un universo muy rico y libre, que además la gente pequeña tiene muy presente en esas edades. Se trata de otra capa más añadida, desde lo sensitivo, que aporta información y que incluso puede ser potenciada desde esa consciencia y atención.

Respecto al elemento de los antifaces, siendo estos opcionales y tratándose de gente pequeña que quizá no quiera encontrarse a oscuras durante unos instantes, por el hecho de lo que supone en cierto modo apagar la luz conviene estar atentas a las necesidades en este sentido y tan solo utilizar este elemento si se está seguro del mismo para que el disfrute y la comodidad estén siempre en el centro de la dinámica. El hecho de utilizarlos o no, cambia cuestiones frente a la percepción pero es una herramienta que debe usarse siempre de la manera más segura posible.

DINÁMICA 3 -ARQUITECTURAS IMPOSIBLES-

1. MATERIALES

- Ficha táctil de la dinámica
- Diferentes formas de gomaespuma
- Velcro suelto
- Cinta de carrocero
- Dados (Uso opcional)
- Antifaces (Uso opcional)

2. OBJETIVO

Podemos resumir los objetivos de esta dinámica en dos:

- Objetivo 1. La forma y el espacio. La interacción con la arquitectura preestablecida.
- Objetivo 2. Lo sensorial y lo procesual

El objetivo central de la dinámica es poner en el foco desde el juego en la generación de arquitecturas en la propia arquitectura, potenciando de este modo el entendimiento del espacio en el que se desarrolla el juego, de la forma, de los volúmenes, los equilibrios y de los encajes o los no encajes de las arquitecturas con el aula. Colectivamente e individualmente para pasar a componer ese todo en el que dialoga el conjunto de las piezas de una manera constantemente cambiante en el espacio o bien fija, según los lugares a los que se vaya accediendo. De este modo se abordará y desarrollará la inteligencia espacial.

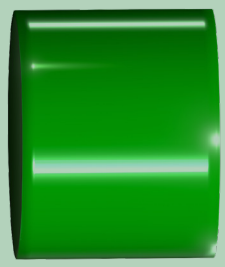
Esta dinámica, como el resto de ejercicios que se encuentran en la guía, tiene como objetivo también potenciar los sentidos, en especial el tacto y el sonido. Destacando por ello la existencia de cuatro texturas y cuatro formas que se intuyen desde las manos y el oído a través del sonido que el movimiento genera.

Esta atención a los sentidos, nos viene dada por la intención de destacar lo procesual, lo cambiante y alterable y así atender el proceso desde un lugar lento y consciente. Poniendo en el centro el disfrute de lo que va sucediendo por el camino, mientras se construye y deconstruye la arquitectura, hasta su finalización y observación del objeto situado en el espacio.

3. CONCEPTO Y MODOS DE PRÁCTICA

Esta dinámica presenta dos modos diferenciados de práctica que conforman opciones diferentes.

- OPCIÓN A – Intervención sobre el espacio
  La práctica de esta dinámica se centra en la generación de arquitecturas imposibles a partir de decisiones libres y colaborativas. Las piezas de gomaespuma actúan como elementos transformadores que, al intervenir en el espacio, dialogan con la arquitectura del aula y la redefinen constantemente. Es precisamente la arquitectura del aula —con sus límites, alturas, rincones, mobiliario y posibilidades de circulación— la que se convierte en un agente activo en el desarrollo del ejercicio. No se trata tan solo de colocar piezas en el suelo, sino de observar, explorar y jugar con el espacio tridimensional, reconociendo cómo las formas se adaptan, se tensan o se equilibran según el entorno en que se sitúan.

  Las piezas podrán relacionarse de múltiples maneras: juntándose, separándose, apilándose, encajando en huecos del aula, suspendiéndose en estructuras, doblándose contra superficies o incluso adaptándose a desniveles del suelo. Esta interacción potencia de forma directa la inteligencia espacial, ya que obliga al grupo a pensar en términos de orientación, proporción, volumen y estabilidad. Los cuerpos y las piezas negocian constantemente su posición, y en esa negociación se produce el aprendizaje.

  La práctica puede desarrollarse de forma totalmente libre, dejándose llevar por el pálpito, el cuerpo y el juego colectivo, o bien introducir el uso de dados que orienten las acciones. Estos dados pueden proponer combinaciones entre texturas, formas y tipos de encaje, funcionando como motores de azar que activan nuevas posibilidades y retos espaciales. Así, las sujeciones imposibles o las relaciones inestables dejan de ser un problema para convertirse en una oportunidad de exploración creativa y resolución conjunta.

  El aula deja de ser un mero contenedor y se convierte en un campo de juego expandido, donde cada rincón es una posibilidad, cada muro un plano de apoyo, y cada vacío, una invitación a ser habitado.

- OPCIÓN B – Intervención directa sobre las paredes
  Como alternativa o complemento a la opción A, se propone una segunda modalidad de juego: la interacción directa con las paredes del aula. En esta variante, las piezas de gomaespuma no solo ocupan el suelo o se relacionan entre sí, sino que pasan a habitar las superficies verticales, abriendo nuevas posibilidades de construcción y relación espacial.

  Para ello, se hace uso del velcro suministrado en la caja del material, que permite fijar las piezas a la pared de forma segura y re-

versible. Es imprescindible el uso de cinta de carrocero como base de protección, evitando dañar la pintura o el revestimiento del aula. Esta combinación permite colocar las piezas en múltiples orientaciones, suspendidas, en voladizo o como parte de estructuras que desafían la gravedad, generando una nueva dimensión del juego.

Este modo de práctica amplía significativamente el desarrollo de la inteligencia espacial, al exigir al grupo que piense y actúe más allá del plano horizontal. Las piezas se convierten así en extensiones del cuerpo que colonizan el aula desde otro ángulo, reconfigurando su uso habitual. El muro ya no es un límite, sino un soporte creativo, un escenario para la imaginación constructiva.

Esta opción fomenta también la toma de decisiones autónomas por parte del grupo, ya que requiere gestionar el material disponible, planificar las fijaciones y negociar el uso del espacio vertical, promoviendo una relación consciente y respetuosa con el entorno.

4. TIEMPOS

El tiempo de juego recomendado para estas edades se sitúa entre los 20 y 30 minutos. No obstante, esta dinámica tiene un carácter abierto y flexible, por lo que puede extenderse sin un límite definido, llegando incluso a convertirse en un ejercicio continuo o intermitente a lo largo de la jornada.

Es posible realizar la actividad dentro del tiempo sugerido, interrumpirla para dar paso a otra propuesta y retomarla más adelante, dejando la escultura en el lugar del aula donde se haya desarrollado. La reactivación del juego puede surgir de manera espontánea desde la propia infancia o por iniciativa de la persona adulta que acompaña el proceso.

En cuanto al uso de antifaces, este es totalmente opcional y su temporización queda en manos del propio alumnado. Para algunas personas puede generar disfrute y enriquecimiento sensorial, mientras que para otras podría resultar incómodo o agobiante. Por ello, se promueve una utilización libre y respetuosa, en función de las sensaciones y necesidades individuales de cada participante.

5. A TENER EN CUENTA / CONSEJOS ESPECÍFICOS

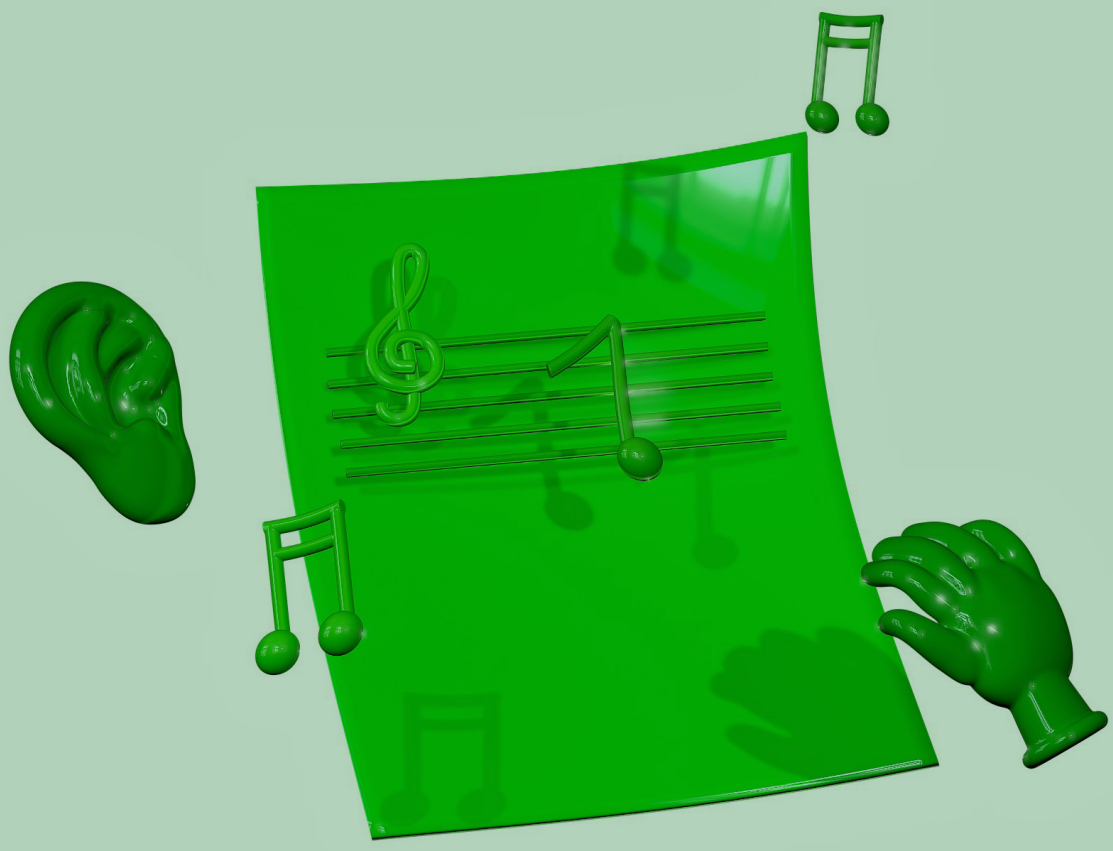
Esta dinámica invita a entregarse al movimiento, al espacio y al disfrute sensorial. Es una propuesta pensada para explorar, jugar y dejarse llevar, donde cada cuerpo encuentra su forma de estar y relacionarse con las piezas y con el entorno. Puede iniciarse, si se desea, de manera más contenida o guiada, incorporando pequeñas indicaciones por parte de la persona adulta o utilizando los dados como recurso disparador, tal como se ha hecho en la construcción de esculturas imposibles.

Sin embargo, también puede abordarse desde la libertad absoluta, permitiendo que sea el propio grupo quien marque el ritmo y la dirección del juego, dejándose llevar por su energía interna, su lógica compartida o sus impulsos espontáneos. Todo punto de partida es válido. No hay un único camino ni un resultado esperado. Cada manera de jugar nos abre un territorio diferente, y es precisamente en esa diversidad donde se encuentra la riqueza de la experiencia.

Aquí, el objetivo no es alcanzar una escultura final, ni una composición que se mantenga estable o sea correcta, sino disfrutar del proceso: moverse, cambiar las piezas de lugar, probar, deshacer y volver a empezar. El juego se convierte así en una práctica viva, mutable, que responde al momento presente y a la relación entre el grupo, los cuerpos, las piezas y el espacio.

En este proceso, el paisaje sonoro también juega un papel fundamental. Escuchar cómo suenan las piezas al caer, al frotarse, al moverse por el aula, es abrir otra capa del juego: una dimensión sonora que aporta sensaciones, matices y diálogo. Si prestamos atención con el oído, descubriremos un universo lleno de texturas acústicas, que la infancia percibe con especial claridad y espontaneidad. Escuchar también es jugar.

En relación con los antifaces, su uso es completamente opcional. Son un recurso que puede enriquecer la experiencia, alterando la percepción y potenciando otros sentidos, pero también puede resultar incómodo, sobre todo en edades tempranas, al implicar una pequeña oscuridad que no todas las personas desean experimentar. Por ello, es importante atender con sensibilidad a las necesidades del grupo y utilizar los antifaces únicamente si hay confianza y deseo claro de hacerlo. El bienestar, la comodidad y el disfrute deben estar siempre en el centro de la propuesta. La seguridad sensorial es tan importante como la libertad de juego.



DINÁMICA 4 -ESCULTURAS SONORAS Y PARTITURAS EXPERIMENTALES-

1. MATERIALES

- Ficha táctil de la dinámica
- Diferentes formas de gomaespuma
- Tatami (Uso opcional)
- Sonajeros externos (uso opcional)
- Antifaces (Uso opcional)

2. OBJETIVOS

Podemos resumir los objetivos de esta dinámica en dos:

- Objetivo 1. El sonido y el movimiento. Las relaciones sonoras.
- Objetivo 2. Lo sensorial y lo procesual

El objetivo central de la dinámica es poner ell foco desde el juego en la generación de composiciones sonoras mediante el movimiento de las figuras, creando de ese modo esculturas sonoras equivalentes a partituras. Potenciando así el entendimiento del movimiento, la escucha, los encuentros y desencuentros entre diferentes tipos de sonido, desde una exploración individual y colectiva de los diferentes objetos sonoros que contienen las piezas blandas. Para pasar a componer ese todo en el que dialoga el conjunto de los sonidos de una manera constantemente cambiante o fija, según los lugares a los que se vaya accediendo. Dando lugar así a una música sin control, experimental y libre.

Además, esta dinámica, como todos los ejercicios de la guía, tienen como objetivo también potenciar los sentidos, en especial el tacto y el sonido. Destacando por ello la existencia de diferentes gramajes de velcro y de una selección de sonajeros para despertar la atención del oído mediante las sonoridades que el movimiento de estos genera.

Esta atención a los sentidos viene dada por la necesidad de poner en el centro lo procesual y así atender el proceso en sí mismo desde un lugar

lento y consciente. Enfatizando y no pasando por alto el deleite de lo que pasa por el camino de la exploración, mientras se construye la partitura, hasta la finalización de la experiencia sonora resultante.

3. TIEMPOS

El tiempo estimado de juego para estas edades oscila entre los 20 minutos y 30 minutos.

En el caso de esta dinámica puede ser un ejercicio infinito.

Se puede trabajar el tiempo propuesto, practicar otra actividad, dejando la escultura estanca a un lado del aula y volver a retomar el juego cuando considere la infancia o bien la persona responsable.

Los tiempos del uso de los antifaces los marcará el propio alumnado, ya que es algo opcional y puede provocar placer y según la persona, agobio.

4. CONCEPTO Y MODOS DE PRÁCTICA

La práctica de esta dinámica se centra en la generación de esculturas sonoras de libre elección mediante la colaboración entre las diferentes piezas de gomaespuma y los diferentes dispositivos sonoros que están instalados en cada una de las figuras. Estas piezas podrán practicarse relacionándose de diversas formas, a través de superposiciones, apilándose, juntándose, separándose, mezclando diferentes tipos de velcro, diferentes encuentros entre sonajeros y múltiples otras opciones derivadas de experienciar los volúmenes y moverlos. Se puede ejercitar de manera totalmente libre, es decir, contando con el pálpito y libre juego del grupo.

Previamente al desarrollo del juego, se realizará un reconocimiento de la ficha táctil descriptiva del ejercicio, para comenzar conociendo qué clases de sonidos se pueden encontrar adheridos en el interior de las diferentes formas y los posibles sonidos que se pueden producir mediante la interacción de los distintos grosores de velcros incorporados.

Además, esta dinámica puede desarrollarse con tatami y sin tatami, con sonajeros añadidos (externos) y sin ellos y con grabadora de registros de partitura, si se quiere, habiendo sutiles diferencias dependiendo de si los elementos participan o no:

- Con tatami
  El tatami aporta estabilidad a la escultura sonora y proporciona una base en la que hacer crecer esa partitura vertical u horizontal y sobre la que modificarla cual tablero de ajedrez, anclando la colocación de las piezas en el espacio.

La base se compone de 4 texturas y velcros instalados, esta circunstancia material suma información al juego para crear dicha composición desde su base. El tatami dibuja un todo siendo un espacio delimitado donde desplegar el juego de manera concreta.

Este elemento da la posibilidad de trasladar la pieza escultórica final, entendiendo como final el término de la dinámica y no el de una obra última, por el aula y dejarla disponible para, si se quiere, más tarde continuar componiendo, pudiendo así descansar el oído el tiempo que sea necesario.

- Sin tatami

  El liberar la práctica del tatami para la realización de este ejercicio, permite sobre todo un juego más libre espacialmente. Una manera de empezar y de continuar encadenando las piezas por todo el espacio, sin limitaciones, de manera más dinámic y menos estructurada. Una cadena larga de piezas que forman una escultura-partitura cambiante, en la cual se puede interferir sin un tablero de juego que lo atrape.

  Desde un inicio, el juego no guionizado, sin tatami, propone un ejercicio libre de sonido y tacto, en el que el propio espacio, en su totalidad, es el protagonista, ya que plantea una expansión o fusión del aula y el sonido, sin tener la necesidad de localizarse en un punto concreto del mismo y abarcando toda la espacialidad para convertir la clase en una especie de caja musical expandida. Pudiendo ser la pieza diluida, manipulada, paseada, arrastrada, trasladada y modificada sin ser un objeto estanco, permitiendo así ser uno y muchos objetos sonoros a la vez. Esta necesidad de cambio o de paseo, generará una composición sonora menos guionizada que estando ubicada dentro de un suelo fijo.

  Además, si se consigue un paseo de la pieza y un paseo de la infancia dentro del aula y sin la prioridad de la vista, se puede lograr una conexión más real con lo primario y un entendimiento del mundo desde la lentitud, el disfrute sensorial y la vivencia del sonido.

Por último, se plantea la opción de poder utilizar los antifaces o prescindir de los mismos. Dando cada opción resultados diferentes. Los antifaces sirven para ver el mundo mediante las manos. Al eliminar el sentido de la vista por unos instantes, la percepción se enlentece y así la práctica de la dinámica, del juego, quedando potenciada la experiencia mediante otros sentidos diferentes a la vista.

- Con sonajeros externos

  Los sonajeros externos aportan más sonido, más alteración sonora, más dinamismo y más juego. Colaboran contribuyendo a una capa más de participación del alumnado, haciéndoles partícipes de la creación de nuevos puntos de sonido en el aula, creando de esta manera una partitura más amplia en el espacio sin estar vinculada necesariamente a las figuras. El juego se amplía en la arquitectura del espacio o si se desease, se podrían introducir estos dispositivos sonoros dentro de las propias piezas para ampliar todavía más la sonoridad individual de las mismas. Toda la distribución de sonajeros externos por el aula tiene validez para investigar esa capa sonora y procesual que promueve el

ser sujetos activos dentro de la colocación de los propios sonajeros o incluso, siendo portadores de los mismos, en los bolsillos, en las manos: toda procedencia del sonido es válida.

- Sin sonajeros externos
  El no uso de los sonajeros externos que contiene la caja, permite que la gente pequeña haga más foco en las formas con las que se trabajan y el sonido que se desprende de estas al componer esculturas sonoras, juntar, separar y agitar para el encuentro de sonidos.

- Con grabadora de registros de partituras o fragmentos.
  La importancia de la grabadora de partituras o fragmentos, también es anecdótica, ya que como en anteriores ejercicios se menciona, el proceso es el lugar de más peso del ejercicio y se encuentra en probar los sonidos sin necesidad de ser registrados. Ahora sí, el hecho de sumar este dispositivo, propone aportar o repetir una sonoridad. La pieza grabadora, suma esa reproducción que quizá es interesante para tener como registro dentro y fuera del aula. A menudo a la gente pequeña le gusta escuchar lo que ha generado, en este caso se trata de algo opcional. Su uso se basa en ser grabado, escuchado y de nuevo grabado cuando se desee, así que se comporta como un objeto efímero. Podría conservarse alguna de las partituras, bien para mostrar fuera del aula las diferentes ocurrencias experimentadas dentro del aula. Pero ¡atención!, este objeto graba y si posteriormente es regrabado, se escribe encima del anterior, borrando la información antigua, otra demostración de lo procesual.

5. A TENER EN CUENTA / CONSEJOS ESPECÍFICOS

La dinámica está preparada para volar y para dejarse llevar por lo sensorial, para poner el foco en las orejas. Se puede comenzar, si se desea, de un modo más estructurado y seguro, mediante un reconocimiento de los elementos con los que se juega, usando la ficha guía manipulable y posteriormente abordarse de un modo libre, es decir, priorizando la propia inercia y dinámicas ya existentes en el grupo y dejándose llevar por el sonido que produce el todo.

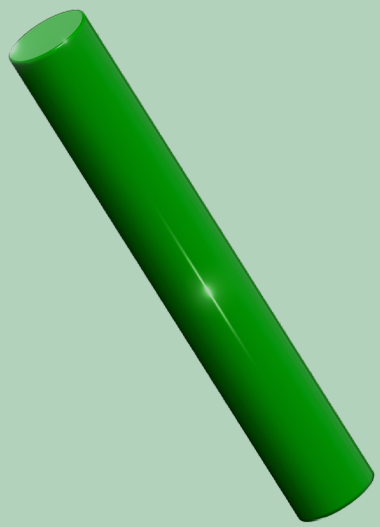
Es necesario recordar que toda manera de jugar es válida y que cada una nos llevará a diferentes territorios.

El objetivo no es conseguir un trabajo final de partitura sonora, una pieza última con la que estar satisfechas, sino estar en el presente escuchando y cambiando las piezas de lugar para su disfrute sonoro.

Es por ello que se recomienda mantener una actitud abierta a las disyuntivas, pudiéndose explorar esta dinámica en fases dependiendo de las opciones que ofrece.

Es interesante poner atención con el oído mientras se componen y se descomponen las esculturas sonoras. Si nos dejamos llevar por ese diálogo sonoro, descubriremos un universo muy rico y libre, que además la gente pequeña tiene muy presente en sus edades. Se trata de otra capa más añadida, desde lo sensitivo, que aporta información y que incluso puede ser potenciada desde esa consciencia y atención del adulto responsable.

Respecto al elemento de los antifaces, siendo estos opcionales y tratándose de gente pequeña que quizá no quiera encontrarse a oscuras durante unos instantes, por el hecho de lo que supone en cierto modo apagar la luz conviene estar atentas a las necesidades en este sentido y tan solo utilizar este elemento si se está seguro del mismo para que el disfrute y la comodidad estén siempre en el centro de la dinámica. El hecho de utilizarlos o no, cambia cuestiones frente a la percepción pero es una herramienta que debe usarse siempre de la manera más segura posible.



DINÁMICA 5 -ESCULTURAS LIGERAS Y ESCULTURAS PESADAS-

1. MATERIALES

- Ficha táctil de la dinámica
- Diferentes formas de gomaespuma
- Tatami (Uso opcional pero no haría falta)
- Antifaces (Uso opcional)

2. OBJETIVOS

Podemos resumir los objetivos de esta dinámica en dos:

- Objetivo 1. Entender lo pesado y lo ligero y priorizarlo mediante la pérdida de la forma.
- Objetivo 2. Lo sensorial y lo procesual.

El objetivo central de la dinámica es, poniendo en el centro el deleite lúdico, el entendimiento de lo pesado y lo ligero, de lo blando y lo duro, y por tanto la percepción del espacio. Desde la creación de nuevas formas dentro de la propia forma de cada una de las piezas, en búsqueda de rellenar con objetos asequibles y vinculados al espacio lectivo. Entender de este modo el contenido y el contenedor, desprendiéndose de las espumas ligeras que vienen dadas como contenedor y omitiéndolas por el momento. Pasando de este modo la forma adquirida a un segundo plano, siendo prioridad el vaciado, llenado y el movimiento de las piezas que podrán seguir componiendo más esculturas deformadas y diferentes. Siendo también objetivo a la par la escucha de este proceso al completo, ya que los materiales que se comprenden en el interior pasan a ser sonidos desconocidos dentro del juego pero conocidos dentro del espacio aula de trabajo diario. Podría producirse de nuevo una partitura sonora, táctil, física, preciosa y sobre todo azarosa y sin control.

Además, esta dinámica, como todos los ejercicios de la guía, tienen como objetivo también potenciar los sentidos. Destacando por ello la existencia de cuatro texturas y cuatro formas que se intuyen desde las manos y el oído a través del sonido que el movimiento genera mediante los diferentes gramajes de velcro y de una selección de sonajeros. En esta dinámica se suman los sonidos ajenos al juego e introducidos a las

piezas vaciadas y por ello las texturas que estos objetos pesados y ligeros suman a su paso.

Esta atención a los sentidos, nos viene dada por la necesidad de poner el foco en lo procesual y así atender el proceso desde un lugar lento y consciente. Poniendo en el centro el deleite de lo que pasa por el camino, mientras se deconstruyen y se reformulan las nuevas formas y se construyen esculturas desconocidas con las que atender los sentidos.

3. TIEMPOS

El tiempo estimado de juego para estas edades oscila entre los 20 minutos y 30 minutos.

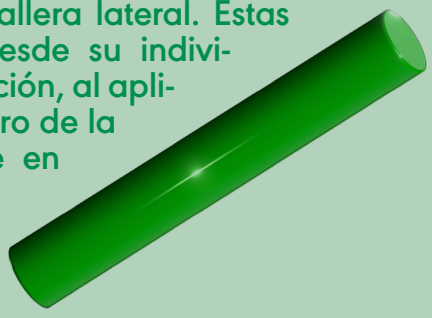
En el caso de esta dinámica puede ser un ejercicio infinito.

Se puede trabajar el tiempo propuesto, practicar otra actividad, dejando la escultura estanca a un lado del aula y volver a retomar el juego cuando considere la infancia o bien la persona responsable.

Los tiempos del uso de los antifaces los marcará el propio alumnado, ya que es algo opcional y puede provocar placer y según la persona, agobio.

4. CONCEPTO Y MODOS DE PRÁCTICA

La práctica de esta dinámica se centra en la generación de nuevas piezas de implementación de contenido de libre elección mediante las formas textiles predeterminadas y su posible extracción del relleno mediante la cremallera lateral. Estas piezas podrán practicarse desde su individualidad y su propia deformación, al aplicar un contenido voluble dentro de la pieza textil y relacionándose en colectivo, de diversas formas, a través de superposiciones, apilándose, juntándose, separándose, mezclando diferentes tipos de velcro, diferentes rellenados y múltiples otras opciones. Se puede ejercitar de manera totalmente libre, es decir, contando con el pálpito y libre juego del grupo.



Puede realizarse previamente un reconocimiento de los elementos del aula para un posible fichaje de textura, volumen u otros, para ser elegidos y albergarlos en el interior de las piezas textiles. Siendo otra posibilidad la mezcla de diferentes materiales en su interior. Esto aportará una vez más un encuentro con los sentidos y la forma que pierde su forma originaria para mutar el algo más abstracto y el sonido producido por los elementos que se albergan en su interior. Todo ello generará un ser individual y colectivo sonorofórmico elegido, mutable o estanco.

Además, esta dinámica puede desarrollarse con tatami y sin tatami, habiendo sutiles diferencias dependiendo de si este elemento participa o no:

- Con tatami

  El tatami aporta estabilidad a la escultura metamórfica y proporciona una base en la que hacer crecer es juego en vertical u horizontal y sobre la que modificarla cual tablero de ajedrez, anclando la colocación de las piezas en el espacio.

  La base se compone de 4 texturas y velcros instalados, esta circunstancia material suma información al juego para crear dicha composición desde su base. El tatami dibuja un todo siendo un espacio delimitado donde desplegar el juego de manera concreta.

  Este elemento da la posibilidad de trasladar la pieza escultórica final, entendiendo como final el fin de la dinámica y no el de una obra última, por el aula y dejarla disponible para, si se quiere, más tarde continuar componiendo o poder descansar el oído y las manos el tiempo que sea necesario.

- Sin tatami

  El liberarnos del tatami para la realización de este ejercicio, permite sobre todo un juego más libre. Una manera de empezar y de continuar encadenando las piezas por todo el espacio, sin limitaciones, de manera más dinámica, menos estructurada. Una cadena larga de piezas que forman una escultura que se metemorfosea y nos permite no tener control sobre su contenido y por ello su forma, en la cual se puede interferir sin un tablero de juego que lo atrape.

  Desde un inicio, el juego no guionizado, sin tatami, propone un ejercicio libre de sonido y tacto, en el que el propio espacio, en su totalidad, es el protagonista, ya que plantea una expansión o fusión del aula y el sonido que desprenden ahora el contenido de las piezas, sin tener la necesidad de localizarse en un punto concreto del aula y abarcando todo el espacio para ser convertido en una caja musical y con piezas expandidas con una forma alterada. Pudiendo ser la pieza diluida, manipulada, paseada, arrastrada, trasladada modificada sin ser un objeto estanco y pudiendo ser uno y muchos objetos sonoros a la vez. Esta necesidad de cambio o de paseo, generará una composición sonora que probablemente sea menos guionizada que al estar ubicada dentro de un suelo estanco, un juego libre de pesos y sensorialidad expandida.

  Si se consigue un paseo de la pieza y un paseo de la infancia dentro del aula y sin la prioridad de la vista, se puede lograr una conexión más real con lo primario y un entendimiento del mundo desde la lentitud, del disfrute sensorial y la vivencia del sonido.

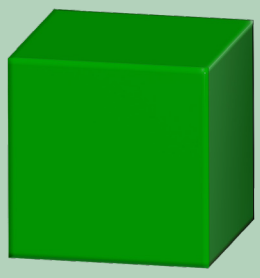
Por último, se plantea la opción de poder utilizar los antifaces o prescindir de los mismos. Dando cada opción resultados diferentes. Los antifaces sirven para ver el mundo mediante las manos y el oído. Al eliminar el sentido de la vista por unos instantes, la percepción se enlentece y así la práctica de la dinámica, del juego, potenciándose la experiencia mediante otros sentidos diferentes a la vista.

- Variante de la dinámica

  Esta dinámica ofrece una variante a través de la vinculación con la naturaleza: salir, tocar, recolectar.

Esta disyuntiva propone desplazar el juego fuera del aula, buscando una conexión directa con el entorno natural cercano. El punto de partida es la salida al exterior -un parque, un jardín, una plaza o cualquier espacio verde accesible- con el objetivo de reconocer, tocar, escuchar y recolectar elementos circundantes que habitualmente pasan desapercibidos: piedras, hojas secas, palos, semillas, cáscaras, cortezas, tierra seca, flores caídas.

Se trata de hacer una exploración sensorial pausada y consciente, en la que el grupo pueda detenerse a percibir las texturas, los sonidos y las particularidades de cada objeto natural, para después decidir qué quieren recoger y así albergar dentro de las piezas textiles. Estas figuras, al ser modificables mediante la apertura de su cremallera lateral, permiten acoger diferentes materiales y transformarse según el contenido que incorporan. La naturaleza, de este modo, entra en el aula como materia viva, cambiante, llena de formas y memorias.



El juego continúa en el espacio interior, donde cada pieza muta gracias a lo que lleva dentro: el sonido de una piedra contra otra, el crujir de una hoja seca, el volumen irregular de una rama. Cada combinación genera una entidad única, que puede luego ser tocada, escuchada, compartida o incluso agrupada con otras según sus características.

Se potencia así un modo de exploración donde el cuerpo se convierte en guía para clasificar, mezclar, imaginar y componer. Las formas textiles dejan de tener un propósito fijo para convertirse en contenedores de naturaleza, emisores sonoros, objetos de investigación sensorial, cuya forma ya no es tan importante como la experiencia que provocan.

Este enfoque, además de nutrir lo sensorial y procesual, permite a la infancia relacionarse de forma activa con su entorno, reconociendo el valor de los elementos naturales desde una mirada lúdica, respetuosa y creativa. El juego se vuelve una excusa para descubrir lo cercano, resignificar lo simple y hacer de lo cotidiano algo extraordinario.

5. A TENER EN CUENTA / CONSEJOS ESPECÍFICOS

La dinámica está preparada para volar y para dejarse llevar por lo sensorial, para poner el foco en los objetos que encontramos con normalidad en el aula, su sonido y su materialidad. Se puede comenzar, si se desea, de un modo más estructurado y seguro, mediante un reconocimiento de los elementos de los que se dispone en el aula, sus posible usos y su nombre y sonido de cada uno de ellos y posteriormente abordarse de un modo libre, es decir, priorizando la libertad de introducirlos objetos mezclados en el interior de las fundas y entendiendo la disolución de los mismos y su fusión sonora dejándose llevar por el sonido que produce el todo a la vez.

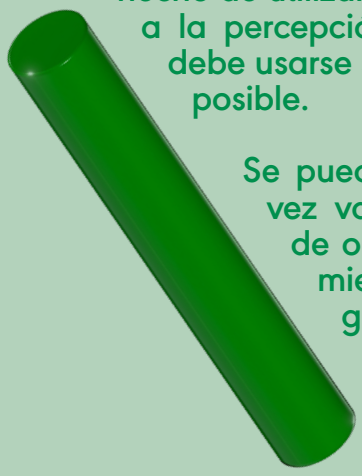
Es necesario recordar que toda manera de jugar es válida y que cada una nos llevará a diferentes territorios.

El objetivo no es conseguir un trabajo final de lo blando y lo duro, sino experimentar con los elementos, estar en el presente escuchando y modificando las formas, cambiándolas de lugar para su disfrute individual y colectivo.

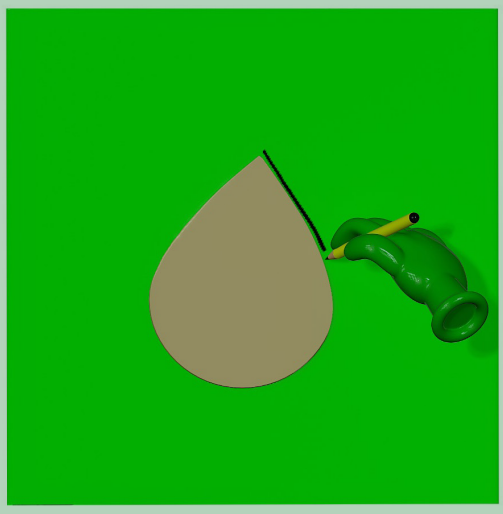
Es por ello que se recomienda mantener una actitud abierta a las disyuntivas, pudiéndose explorar esta dinámica en fases dependiendo de las opciones que ofrece: libre juego, con tatami, sin tatami.

Es interesante poner atención con el oído mientras se rellenan las piezas y se enlazan entre ellas. Si nos dejamos llevar por ese diálogo del tacto y el sonido, descubriremos un universo muy rico y libre, que además la gente pequeña tiene muy presente en esas edades. Se trata de otra capa más añadida, desde lo sensitivo, que aporta información y que incluso puede ser potenciada desde esa consciencia y atención.

Respecto al elemento de los antifaces, siendo estos opcionales y tratándose de gente pequeña que quizá no quiera encontrarse a oscuras durante unos instantes, por el hecho de lo que supone en cierto modo prescindir de la luz conviene estar atentas a las necesidades en este sentido y tan solo utilizar este elemento si se está seguro del mismo para que el disfrute y la comodidad estén siempre en el centro de la dinámica. El hecho de utilizarlos o no, cambia cuestiones frente a la percepción pero es una herramienta que debe usarse siempre de la manera más segura posible.



Se pueden emplear estos antifaces, una vez vaciadas de espuma y rellenadas de objetos, cuando ya hay un conocimiento de la nueva pieza y se puede generar un juego seguro desde el conocimiento previo. Así atender con los ojos cerrados todo lo que pasa en el aula.



DINÁMICA 6 -PATRONAJE DE ESCULTURAS-

1. MATERIALES

- Ficha táctil de la dinámica
- Diferentes formas de gomaespuma
- Patrones de cartón
- Retales texturas verdes
- Lápices de marcaje
- Aguja e hilo

2. OBJETIVOS

Podemos resumir los objetivos de esta dinámica en dos:

- Objetivo 1. Entender cómo están construidas las piezas mediante el desglose de la forma.
- Objetivo 2. Lo sensorial y lo procesual.

El objetivo principal de esta dinámica es poner en relación el juego y su construcción, comprendiendo cómo se realizan las piezas textiles presentes en este recurso, desde la creación de nuevas piezas, realizadas mediante los patrones proporcionados. En búsqueda de entender cómo se producen manualmente las piezas, cuál es el proceso y qué resultado proporciona y cómo se disfruta el diálogo con el material y la artesanía desde lo táctil y el asombro de ir viendo crecer una pieza. Entender de este modo las piezas que ya vienen creadas y cuáles son los pasos a seguir para construirlas que componen su arquitectura y morfología. Siendo una prioridad el proceso, el marcaje, el recorte, la vivencia de cosido adaptado y la absorción de nuevos aprendizajes que ello supone. Desde la concentración individual y colectiva, para ir en consonancia con el grupo en el aula.

Además, esta dinámica, como todos los ejercicios de la guía, tienen como objetivo también potenciar los sentidos. Destacando por ello la existencia de cuatro texturas y cuatro formas que se intuyen desde las manos. En esta dinámica, estas tactilidades cobran máxima importancia, debido a la elección de cada persona pequeña y la persona adulta, de la pieza textil que seleccionan mediante el tacto y con la cual realizarán su trabajo.

Esta atención a los sentidos, nos viene dada por la necesidad de centrar la atención en lo procesual y así atender el proceso desde un lugar lento y consciente. Priorizando el deleite de lo que pasa por el camino, mientras se crea la pieza seleccionada, tanto en forma como en textura.

3. TIEMPOS

El tiempo estimado de juego para estas edades oscila entre los 20 minutos y 30 minutos.

En el caso de esta dinámica puede ser un ejercicio infinito.

Pero, a diferencia de otros ejercicios, este requiere de concentración, de paciencia y de tiempos más dilatados. Podría tratarse de un ejercicio fragmentado en 30 minutos, por no cansar al alumnado o bien un ejercicio que pueda ser realizado de continuo. Depende de la concentración de cada persona pequeña y la precisión de la realización de la pieza.

Se puede trabajar el tiempo propuesto, practicar otra actividad, dejando la escultura a un lado del aula y volver a retomar el juego cuando considere la infancia o bien la persona responsable.

Comprobado está que una vez se entiende el mecanismo nada complejo de la costura, es un divertimento y se quiere más, pero también necesita de descanso porque, lo mucho cansa y más gente tan pequeña.

4. CONCEPTO Y MODOS DE PRÁCTICA

La práctica de esta dinámica se centra en la generación de nuevas piezas, del entendimiento de su construcción y la ejecución mediante las manos de una nueva creación personal e irrepetible (a pesar de venir de un patrón). La creación viene dada por fases, del modo planteado, se entenderán cada una de ellas. La selección de la forma/patrón a seguir será la primera elección individual de la persona pequeña, el uso del lapicero de marcaje blanco sobre la tela escogida, será la segunda fase de triaje que pasará la persona pequeña desde su apetencia y su criterio para elegir qué tocar y qué le genera más atracción material. La tercera fase de la práctica viene por trasladar algo cotidiano que se realiza en el aula como cortar, a cortar otro material no típico, como puede ser la tela. Las piezas ya separadas del sobrante, serán unidas mediante la aguja y el hilo que se proporciona en la caja, otra práctica más que posibilita entender el cómo se unen piezas individuales para construir ese todo, de su forma seleccionada. Este ejercicio al completo podrá practicarse desde su individualidad (con ayuda/supervisión adulta para una previa explicación) y en colectivo, véase generar una pieza entre varias personas. Ya que una vez entendidos todos los pasos, podrá volver a realizarse una y otra vez, interiorizando así las nuevas prácticas aprendidas. Se puede ejercitar de manera totalmente libre, es decir, comprendiendo

la dinámica y reinterpretando las formas y la manera del propio hacer individual a la hora de calcar, cortar o coser.

Se realizará previamente un reconocimiento de los materiales de la caja para un posible fichaje de textura (de las texturas propuestas sin dificultad de costura a mano), entendimiento del lapicero/tiza específico, el recorte del textil y la unión de dos telas y sus posibles maneras de enlazar (vistas en las muestras del interior de la caja). Siendo otra posibilidad la costura de dos tipos de tela entre ellas, para mayor conocimiento textil, de práctica técnica y divertimento.

5. A TENER EN CUENTA / CONSEJOS ESPECÍFICOS

Todas las dinámicas están preparadas para volar y para dejarse llevar por lo sensorial, lo manual, lo táctil y lo procesual. En este caso, para aprender y entender cómo se construyen los objetos textiles con los que se trabaja en esta caja y para poner el foco en la creación artesanal, la materialidad, que en prácticamente muchos elementos usados en el aula, convergen. Se puede comenzar, si se desea, de un modo pausado, algo más colectivo y siguiendo los pasos que marca la persona adulta en el aula, algo más estructurado y seguro. Se puede continuar dotando a la gente pequeña de libertad para crear sus propias piezas desde cero, una vez entendida la cadena a desarrollar, pueden individualmente hacer el camino con la supervisión que se crea necesaria y atendiendo a la evolución individual de cada persona sin marcar un proyecto final o el perfeccionamiento objetual. Teniendo en cuenta que se puede ampliar este ejercicio si se ve que gusta y aplicar nuevas formas al juego, nuevos dibujos y nuevos retos que la persona responsable considere alcanzables, siendo esta novedad una disposición en clave de traducción material de la diversidad de mundos del conjunto que crea un reflejo mediante la primicia de la incorporación de forma inventada.

Es necesario recordar que cada paso y evolución individual y colectiva del grupo, nos llevará a diferentes territorios y abrirá puertas a distintos escenarios, cosa que hace que la dinámica y el juego puedan ser más infinitos y experimentales. El objetivo no es conseguir un trabajo final para tener una pieza más, sino vivir el proceso con los elementos, estar presentes en tocar y trabajar las formas desde su vivencia más constructiva.

INVENTAR, TRANSFORMAR, JUGAR, EXPERIMENTAR

UNA INVITACIÓN ABIERTA A CREAR TUS PROPIAS DINÁMICAS Y A SUMERGIRTE EN LA FANTASÍA

Llegamos al final de esta guía... o quizás al verdadero comienzo.

Después de explorar estas seis propuestas, sentimos que lo más potente que podemos ofrecer ahora es un espacio abierto para imaginar, transformar y crear.

Los materiales están vivos. No solo por sus texturas, formas y sonidos, sino porque esperan tus ideas, tu mirada, tu forma de habitar el aula con el grupo.

Cada dinámica aquí compartida es solo una posibilidad entre muchas. Puedes replicarlas tal como están, modificarlas, combinarlas o dejarlas como inspiración para inventar otras nuevas. ¿Y si el tatami se vuelve una montaña? ¿Y si las piezas suenan como un bosque? ¿Y si lo pesado y lo ligero no tienen que ver sólo con el cuerpo, sino también con el ánimo?

Tú también eres autora en este juego.

Conoces a tu grupo, su ritmo, sus curiosidades, sus formas de moverse y de escuchar. Conoces el aula, el patio, los objetos que habitan en los estantes. Todo eso es parte de esta propuesta.Te animamos a confiar en tu intuición, en tu escucha, en tu experiencia, en tu imaginación. Y también en tu capacidad de asombro, de prueba y error, de juego.

¿Cómo empezar a inventar? Aquí te dejamos algunas preguntas disparadoras para crear tus propias dinámicas sensoriales:

- ¿Qué sensación quiero activar hoy: ligereza, conexión, pausa, sorpresa?
- ¿Qué parte del espacio puedo transformar (suelo, paredes, ventanas, afuera)?
- ¿Qué pasaría si mezclo dos dinámicas que ya conozco?
- ¿Qué sucede si dejo que las niñas y niños creen sus propias reglas?
- ¿Qué papel jugarán los sonidos? ¿El silencio? ¿El peso del cuerpo?
- ¿Qué pasaría si el tatami se convierte en una isla, una huella o una constelación?
- ¿Y si usamos solo una textura para construir una historia colectiva?
- ¿Qué sonidos surgen si agitamos las piezas dentro de una caja o bajo una manta?
- ¿Cómo cambiaría la experiencia si jugamos de noche o con una luz muy tenue?

Algunos pasos sencillos que pueden ayudarte a estructurar una propuesta:

- Imagina una emoción, una imagen o metáfora. Una tormenta suave, un animal lento, un puente suspendido.
- Selecciona algunos materiales. No necesitas usarlos todos; a veces, menos es más.
- Diseña una secuencia simple.
  - Un inicio: un ritual, una historia breve, una respiración.
  - Un desarrollo: explorar, construir, mover, sentir.
  - Un cierre: hablar, dibujar, volver al cuerpo, al suelo, al grupo, una palabra, un gesto.
- Abre espacio a lo inesperado. Deja que el juego también te sorprenda a ti.

RECUERDA: EL FOCO NO ES EL RESULTADO SINO EL PROCESO

En todas estas dinámicas hay una constante: no hay un objetivo final que alcanzar, sino un proceso a transitar. Un proceso donde se valora la escucha, la curiosidad, la corporalidad, el encuentro con los otros y con el espacio.

La arquitectura se vuelve juego, el peso se vuelve lenguaje, el silencio se vuelve herramienta. Y lo cotidiano -una pieza, un pedazo de tela, un fragmento de naturaleza- puede transformarse en un universo poético, táctil, sonoro.

Ahora, te toca a ti.
Explora, inventa, comparte.
El juego está en tus manos.
Y en las de la gente pequeña que te acompaña cada día.

CRÉDITOS

PLANEA COMUNITAT VALENCIANA
Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana
Nicolás S. Bugeda i Cabrera
Direcció - Gerència

Coordinación del Nodo Territorial
Clara Boj Tovar (Universitat Politècnica de València)
José Campos Alemany
Elena Sanmartín Hernández

RECURSO EDUCATIVO
Un proyecto creado e ideado por Reyes Pe

Textos
Reyes Pe
Teresa Juan

Diseño y maquetación
Ricardo Ruíz

Ilustraciones / Imágenes
Tatiana Mutilva

Traducción al valenciano
Servici de Traducció i Assessorament Lingüístic de la Direcció General d'Ordenació Educativa i Política Lingüística

Acompañamiento y gestión
Teresa Juan

PLANEA es una red de centros educativos, agentes e instituciones culturales impulsada por la Fundación Daniel y Nina Carasso, y que se articula a través de la mediación de Pedagogías Invisibles (Comunidad de Madrid), PERMEA y la Universitat Politècnica de València (Comunitat Valenciana), ZEMOS98 (Andalucía), Es Baluard Museu d'Art Contemporani de Palma (Islas Baleares) y Rexenerando (Galicia).

Los contenidos de esta publicación se pueden distribuir, copiar y remezclar citando la fuente, sin usos comerciales y manteniendo esta licencia.

BY NC SA

Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana, 2025

ÍNDEX

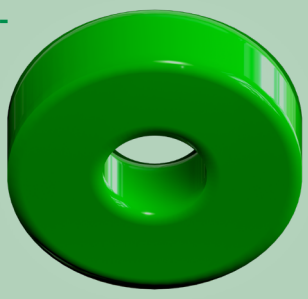
EJERCICIOS PARA LA CONSTRUCCIÓN DE MUNDOS.....01

EXERCICIS PER A LA CONSTRUCCIÓ DE MONS.....43
Introducció.....44
El color verd.....45
Objectius.....45
¿Com use este recurs?.....46
¿Quins materials tinc?.....48
Dinàmiques.....48
1 - Escultures i textures.....51
2 - Escultures impossibles.....57
3 - Arquitectures impossibles.....61
4 - Escultures sonores i partitures experimentals.....67
5 - Escultures lleugeres i escultures pesades.....73
6 - Patronatge d'escultures.....79
Inventar, transformar, jugar, experimentar.....82
Crèdits.....84

Introducció

Una frontera és un límit entre dos o més punts. El món està fet de molts mons que es miren i confronten. Que s'intuïxen i es xoquen. Existix una amplitud en la infinitat de possibilitats que som i que es relacionen. Fins i tot hi ha mons que romanen en l'invisible, sense ser encara anomenats, i que, de la mà d'aquelles que els practiquen, naixen per a convertir-se en noves mirades, nous punts d'origen de l'intercanvi i la vinculació. Així és, convivim semblants en este comú compartit que totes exercim des del nostre lloc físic i emocional personal.

Este recurs vol diluir les fronteres posant en el centre l'exercici lúdic per a un enteniment mutu i un diàleg, per al descobriment i l'accés. L'aproximació entre semblants, entre cossos i impressions, té una aliada en el joc. Vincular-se és amistar-se des de la diferència i créixer en la magnífica sorpresa de la coincidència. El delit de l'exercici lúdic permet eixa mixtura constant, eixe intercanvi des de la naturalesa essencial d'estar juntes ací, jugant i, per tant, aprenent-nos sense saber-ho.



Mitjançant un joc de peces escultòriques monocromes manipulables, basades en el clàssic referent Montessori, pensades a l'escala corporal humana de les persones xicotetes i que permeten diverses combinacions, construïdes amb diversos materials i amb textures diferents de les habituals a l'aula, es pretén impulsar un conjunt de dinàmiques d'ús que aborden els límits, donant lloc a pràctiques del joc i de l'experimentació en primera persona (singular i plural) que esdevinguen en el sorprenent descobriment a través de la diversió, la trobada i, per tant, la revelació.

L'objectiu principal és desplaçar eixes fronteres físiques i emocionals davant dels cossos en l'espai i la relació d'estos entre si o amb els elements circumdants, les percepcions i la seua amplitud (visuals, auditives, tàctils), així com convergir en la diferència, provocant una trobada, gràcies a la relació entre les persones d'un mateix grup i les seues possibilitats.

Fronteres. Exercicis per a la construcció de mons es configura a través de la construcció/desconstrucció, posant el delit i la pràctica lúdica en el centre, permetent així accessos a les pluralitats i a la revelació o creació de codis dels múltiples mons que juguen i es relacionen en un ambient distés, sucós i tendre, capaç de contindre tot allò que està i tot allò que vol estar.

El color verd

Totes les peces que componen el present recurs són monocromes.

La raó per la qual s'ha triat eixa via consistix a evitar que la vista siga el sentit central en la pràctica dels jocs i, per tant, potenciar altres sentits menys habituals, limitant el contingut cromàtic visual.

El color que s'ha triat és el verd. Este color és un to fred i té un efecte calmant, promovent així la concentració i l'equilibri emocional en el grup. Este color, a més, indirectament incidix en la memòria dels beneficis dels espais verds en la infància. Mitjançant el verd podem tractar temes vinculats amb la necessitat de créixer en un entorn natural o tindre accés al mateix i promoure'l mitjançant l'associació.

És un color equilibrat i, alhora, fèrtil, lliure i obert al mateix temps que actiu i vibrant de manera assossegada i positiva per al grup.

Objectius

Fronteres. Exercicis per a la construcció de mons vol posar en el centre la pràctica lúdica d'un grup sense eludir les seues condicions, donant lloc així a oportunitats d'activació i de focalització en el desajustament de fronteres de tota classe.

Així, els objectius concrets d'este recurs són els següents:

- Diluir les fronteres
  Permetre al grup una connexió des de la diferència que celebre i assumisca com a base la diversitat a través de la pràctica compartida.

- Aplicar pedagogies amb elements recognoscibles, creant i desenrotllant codis no normatius capaços de generar camins i ponts diversos
  Celebrar així les disjuntives i les possibilitats més enllà del que és sistèmic o regular en un exercici d'accés a possibles pronunciats i no pronunciats.

- Incidir en processos sensorials i de percepció que desplacen les barreres de l'àmbit visual com a sentit principal, tenint en compte altres sentits: tacte, audició, espacialitat
  Donant així l'oportunitat d'accedir als esdeveniments amb la potenciació d'altres ferramentes perceptives que van més enllà del centralisme de la vista.

- Prioritzar el joc per a arribar a l'enteniment col·lectiu i la comunicació, provocant activament relacions entre diferents mons.

Accionar a través de la diversió com una clau relacional bàsica entre les pluralitats, prioritzant així el delit com a element d'unió i diàleg.

- Posar en el centre la diversitat corporal i el moviment.
  Practicar les realitats corporals des de la seua varietat de moviments, tant en l'àmbit individual com en el col·lectiu.

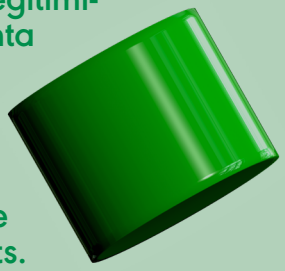
- Impulsar la legitimitat de la creació, unió o revelació de codis.
  Deixar patent la rellevància dels codis de la infància, tant aquells que ocorren com els que es creen a partir de l'intercanvi o es revelen des de l'òptica autèntica i legítima de les persones xicotetes.

- Explorar la mutabilitat a través del delit del joc, l'experimentació i la llibertat
  El canvi i el metamòrfic com a obertures i eixos d'evolució, la mixtura, l'experiència, l'alliberament i l'emancipació.

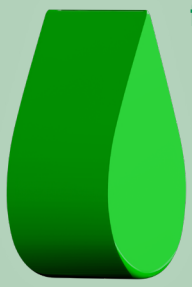
¿COM USE ESTE RECURS?

Per a activar el recurs *Fronteres. Exercicis per a la construcció de mons* es requerix en primera instància una actitud d'atenció, escolta i obertura. Este és el requisit principal d'ús per a relacionar-se amb els materials que componen esta proposta. La disposició activa i oberta és la base perquè s'alinea amb les qualitats de l'aspecte lúdic, així com l'alliberament, el desajustament i l'emancipació, idees centrals en esta pràctica.

Comptant amb postura disposada, el recurs està pensat a través d'una sèrie de materials físics que s'exercixen impulsant unes dinàmiques que han sigut dissenyades per a les ferramentes que componen la caixa i les seues relacions. Els jocs que es descriuen com a activació dels materials són acceleradors que emfatitzen aspectes que s'alineen amb els valors i objectius pensats per a este dispositiu. Però no ha d'oblidar-se en cap punt que el principal propòsit d'este projecte és evidenciar la legitimitat del joc com a ferramenta bàsica relacional que, des de l'aspecte sorprenent de vincular-se amb el lúdic i el gaudi, provoca experiències i mescles que desplacen fronteres i límits. Per això mateix, i a pesar que el recurs s'explica a través d'exercicis concrets narrats amb la precisió necessària en els següents apartats i els materials específics mencionats, mantindre una actitud permeable pot ajudar a detectar possibles disjuntives que enriquisquen l'experiència per a uns i per a altres, ja que el recurs vol desplaçar tot el temps els límits del que s'establix.



Fronteres. Exercicis per a la construcció de mons compta amb un joc de figures i elements que es medien a través de fitxes. Però sempre deixarà una porta oberta a la incorporació de jocs i invencions fruit de l'activitat i de l'atzar. El recurs no és en cap cas estanc. N'hi ha prou amb triar una de les dinàmiques per a poder activar les grans peces de goma-escuma. També es deixen patrons i retalls per a poder fer altres peces i compondre-les segons inquietuds i necessitats, emfatitzant així també la capacitat de joc de les adultes responsables del joc, el professorat, i incidint en creativitats sorgides de la comunitat.



A pesar que este recurs exposa i presenta una sèrie de materials i proposa unes dinàmiques molt concretes, és susceptible d'incorporar altres peces o usos específics sorgits de la pràctica a l'aula i amb el grup, ja que l'atenció contínua podria portar a detectar possibilitats materials no descrites en esta guia i que resultarien també vàlides per a l'exercici, inaugurant en cada cas específic altres modes d'ús sobrevinguts i igualment legítims i fèrtils.

L'últim objectiu no pot ser un altre que no siga desajustar i interrogar de manera real les fronteres i centrar l'atenció en el gaudi que suposa jugar, una activitat no només vàlida per a les alumnes, sinó també per al professorat que aplica la proposta i que des de la seua mirada personal com a part adulta del grup pot identificar elements i ferramentes en l'especificitat de l'aula que poden sumar-se a allò que s'ha proposat i que seran part d'un accés a les diversitats.

Finalment, respecte a la temporalitat dels exercicis, s'indica en cada una de les dinàmiques, però està pensada perquè s'allarguen fins a un màxim infinit, encara que depén de l'estat i de les necessitats del grup. Els jocs es poden anar revisant des dels diferents punts en els quals s'han quedat, ja que poden apartar-se en una vora de l'aula i després reprendre's. Tenint en compte les capacitats d'atenció, el més idoni és treballar estes dinàmiques en fases de 20 a 30 minuts. La pràctica, per tant, s'alternarà amb altres activitats habituals a l'aula, fet que pot resultar fins i tot constructiu.

A més, estos jocs es poden vincular amb les sessions setmanals de psicomotricitat, ja que la relació entre cos i entorn està tot el temps potenciada.

¿QUINS MATERIALS TINC?

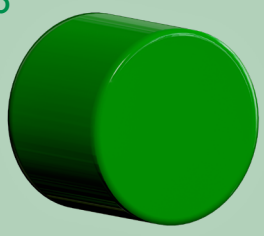
Els materials dels quals es disposa per a poder posar en pràctica el recurs són els següents:

- 8 peces de 4 formes diferents i 4 textures diferents. Formes: cilindre curt (1), cilindre llarg (2), gota (2), esfera (2), dònut (1). Textures: cabells curts, loneta, pell sintètica i vellut o tovallola.
- 2 daus
- 1 tatami dividit en 4 textures. Textures: cabells curts, loneta, pell sintètica i vellut o tovallola.
- Bossa xarxa verda per a contindre peces, tatami i daus.
- Sonalls
- Antifaços
- Retalls per a fer altres peces
- Patrons per a fer altres peces
- Materials bàsics de costura
- Fitxes de les dinàmiques manipulables i amb les textures mencionades
- Guia per a les responsables

Com es comenta en les dinàmiques descrites a continuació, existixen elements en l'espai de l'aula que són susceptibles de ser incorporats al joc. S'indiquen suggeriments en estes.

DINÀMIQUES

A continuació, es posen a disposició sis dinàmiques pensades per a l'activació de *Fronteres. Exercicis per a la construcció de mons*. Els exercicis proposats pretenen ser simplement acceleradors de situacions que complixen amb els objectius exposats, i estes propostes no són estanques o limitants. La persona responsable mantindrà una actitud d'escolta, atenció i obertura, legitimant així les possibles opcions que puguen sorgir des de la pràctica com a possibles oportunitats dins d'un grup divers amb identitats pròpies.

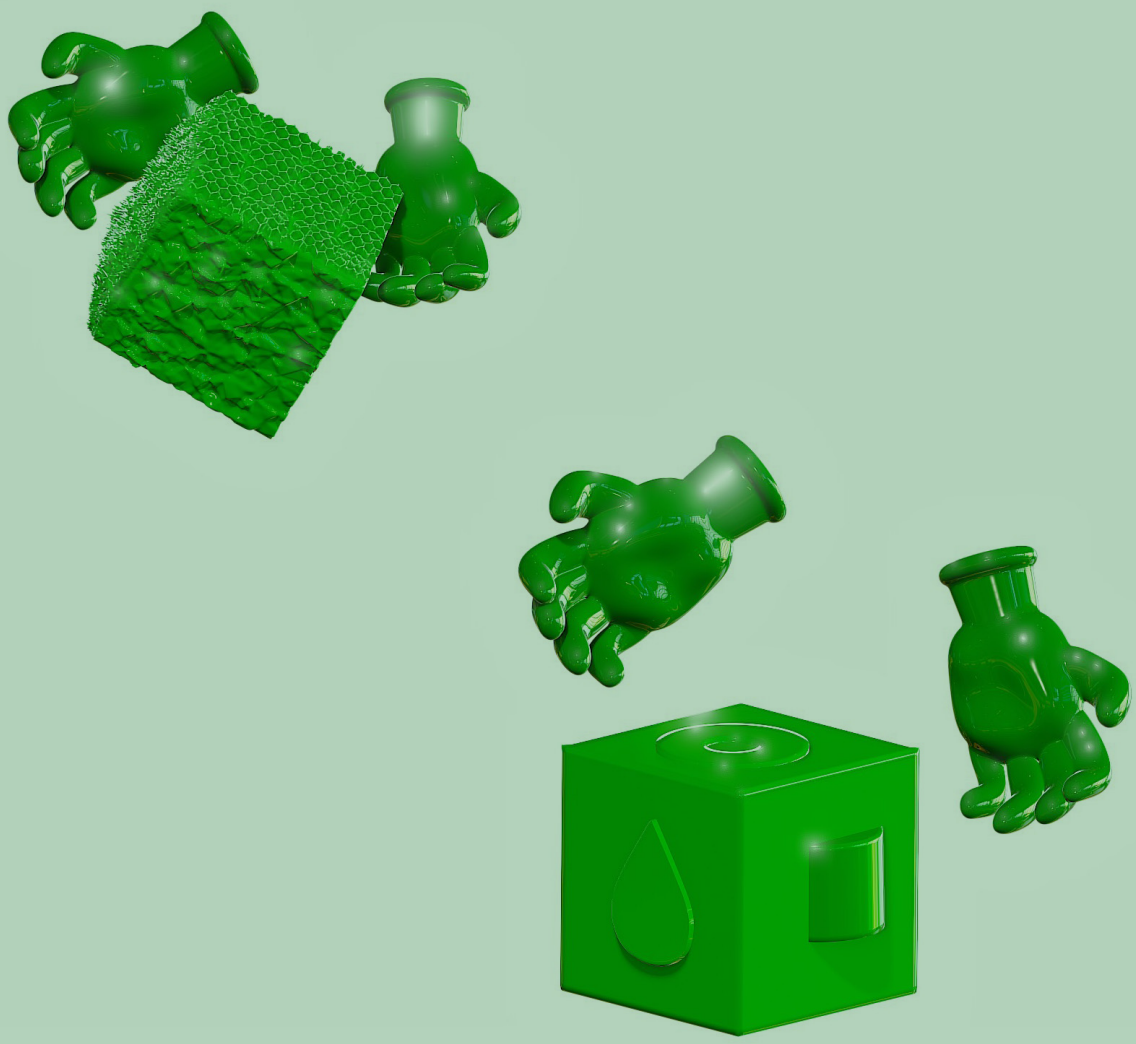


Les dinàmiques que ací es descriuen de manera completa presenten una rèplica en forma de fitxa tàctil i manipulable que servirà a les docents com a material a l'aula i que podrà ser susceptible d'exercicis o accions. Cada fitxa manipulable contindrà textures, colors, formes i paraules clau que ajudaran l'alumnat a acostar-se a priori als elements que experimentaran en els jocs proposats.

Cada dinàmica té uns objectius específics i activa una sèrie de materials, així com presenta possibles opcions. S'acompanya, a més, de consells específics que donen pistes i guien l'actitud i presència de les responsables.

Las dinámicas son las siguientes:

1. Escultures i textures
2. Escultures impossibles
3. Arquitectures impossibles
4. El so
5. El que és pesat i el que és lleuger
6. Patronatge



DINÀMICA 1 -ESCULTURES I TEXTURES-

1. MATERIALS

- Fitxa tàctil de la dinàmica
- Diferents formes de goma escuma
- Paper
- Llapis verds
- Tatami (úso opcional)
- Daus (Ús opcional)
- Antifaços (Ús opcional)

2. OBJECTIUS

Podem resumir els objectius d'esta dinàmica en dos:

- Objetiu 1. La textura com a univers sensorial i narratiu. Les relacions físiques tàctils.
- Objetiu 2. Estimular la imaginació des de l'àmbit sensorial i fomentar l'escolta corporal, el ritme lent.

L'eix central del joc gira al voltant del reconeixement de les quatre textures que proposa el dau, totes distintes i poc comunes en l'entorn habitual de la infància. A través del tacte —amb els ulls oberts, tancats o usant antifaços— es convida a descobrir, identificar i diferenciar cada textura, permetent que esta exploració desperte la imaginació i òbriga la porta a associacions lliures amb elements naturals. A què pot semblar-se esta textura? És rugosa com una escorça, suau com la molsa, aspra com una pedra, lleugera com un núvol?

El tacte es convertix en el sentit guia, i l'objectiu no és un altre que detindre's a sentir, imaginar i construir un xicotet món propi a partir de les sensacions. No es busca la forma, ni l'encaix, ni la construcció final, sinó el plaer de tocar, reconéixer i jugar amb el que és desconegut fins a convertir-ho en familiar. Posant sempre en el centre l'experiència lenta, sensorial i conscient, en què l'imaginari, el tacte i la col·laboració s'entrellacen per a resignificar el quotidià en l'obertura d'altres maneres de percebre l'entorn.

A més, estimula el diàleg corporal, l'escolta, la concentració i el consens sensorial, donant valor al processual i a la construcció de coneixement des del joc compartit i imaginatiu.

3. TEMPS

El temps estimat de joc per a estes edats oscil·la entre els 20 minuts i 30 minuts.

En el cas d'esta dinàmica, pot ser un exercici infinit.

Es pot treballar el temps proposat, practicar una altra activitat, deixant les peces a un costat de l'aula i tornant a reprendre el joc quan ho considere la infància o bé la persona responsable.

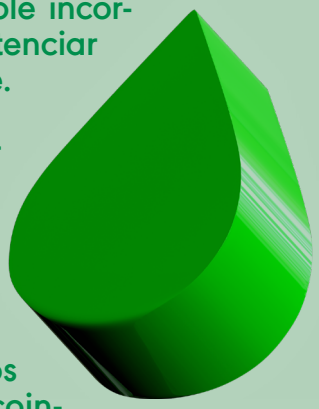
Els temps de l'ús dels antifaços els marcarà l'alumnat, ja que és una cosa opcional i pot provocar plaer i, segons la persona, aclaparament.

4. CONCEPTE I MANERES DE PRÀCTICA

Una invitació cap als animals invisibles i els paisatges creats. Familiaritzant-se i projectant a través de les mans.

Esta dinàmica proposa un joc sensorial en què la imaginació, el tacte i el vincle amb la naturalesa es convertixen en els verdaders protagonistes. A través de l'ús d'un dau de textures i un dau de formes, les xiquetes i els xiquets de 6 anys són convidats a sentir amb les mans, imaginar, associar, moure's i jugar sense pressa.

L'objectiu principal del joc no és construir escultures, sinó reconéixer i explorar les textures que oferixen les peces (aspra, suau, rugosa, peluda, etc.), vincular-les a elements del món natural (com ara roques, fulles, escorces, aigua, plomes) i associar-les lliurement a animals o paisatges imaginats. Tot això es fa amb els ulls tancats i sempre que siga possible incorporant els antifaços per a potenciar la percepció a través del tacte.

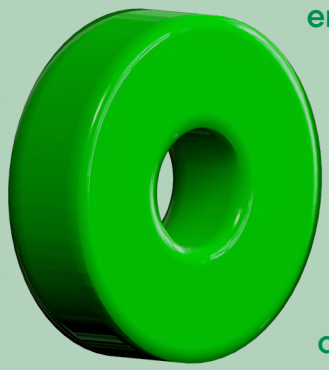


El joc es desenrotlla en primer lloc amb una fase d'inici ritual sensorial, en el qual el grup seu en cercle. Es presenta el dau de textures i el dau de formes. Cada participant, per torns, llança els dos daus i agarra una peça que coincidisca amb la textura i la forma indicades. Després, amb els ulls tancats, comença l'exploració. Una vegada llançats els daus, comença la fase d'exploració i imaginació. Amb les mans, s'explora lentament la textura de la peça. Es convida a imaginar a quin element natural li sembla:

Què sents en les teues mans? És com la pell d'un animal? Quin animal és? És com la superfície d'una pedra? Com un niu? Com la closca d'un insecte o l'aigua movent-se?

Es pot deixar temps perquè cada u compartisca la seua imatge o simplement la mantinga en la seua imaginació.

Cada u pot prendre's el temps que necessite per a formar eixa imatge al seu cap, i podrà compartir-la en veu alta o conservar-la com un xicotet secret sensorial. Després d'eixe moment íntim de descobriment, el grup es posa en moviment. Amb els ulls encara tancats (o oberts), comença una busca pausada: han d'intentar trobar, únicament a través del tacte, altres persones que tinguen una textura semblant. Sense parlar, sense mirar, només guiats per les mans, s'explora el cos de la peça de l'altre, tocant amb cura, reconeixent, comparant. El ritme del joc es torna lent, quasi coreogràfic, i quan senten que han trobat el seu grup, poden llevar-se els antifaços i observar si realment han coincidit. Una vegada formats els grups, arriba el moment d'inventar. Amb les textures reunides, es proposa imaginar col·lectivament un animal invisible o un paisatge inventat que podria estar format per eixa mescla de sensacions.



Com seria eixe animal? On viu? Què menja? Té potes o s'arrossega? Quantes potes té eixe ésser? La seua casa és humida o seca? Camina sobre fulles, branques, terra, vent? Té braços? Quants? Actua des de tots els sentits o li'n falta algun? Fa soroll?

Cada grup pot dibuixar, comptar, representar o simplement narrar la seua criatura o el seu món, deixant que les textures guien la fantasia. Així, des de l'aspecte sensorial, naix una forma de creació lliure, imaginativa i profundament connectada amb l'entorn natural.

Este joc pot fer-se tant amb tatami com sense este, generant experiències diferents:

- Amb tatami
  Oferix un espai delimitat i arreplegat en què les agrupacions se senten més íntimes. Les textures del tatami també sumen al repertori sensorial i permeten ancorar el joc en un lloc determinat.

- Sense tatami
  El joc s'expandix lliurement per l'aula. Les agrupacions, busques i associacions ocorren de forma més àmplia, afavorint el moviment i el desplaçament sensorial per tot l'espai.

5. CAL TINDRE EN COMPTE / CONSELLS ESPECÍFICS

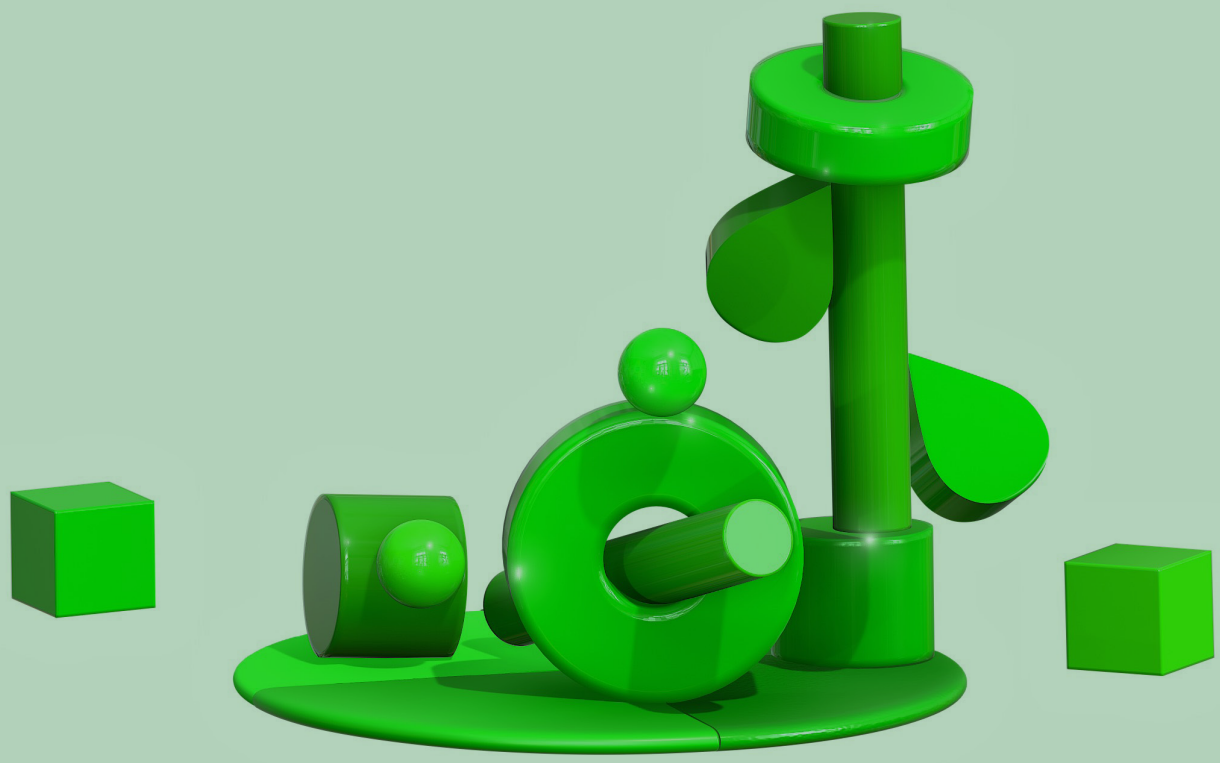
La dinàmica està preparada per a volar, per a deixar-se portar per l'aspecte sensorial i especialment el tèxtil. Com la resta de dinàmiques, es pot començar d'una manera més estructurada i, per descomptat, hi ha la possibilitat d'anar desplaçant el joc segons com ho indique l'alumnat, i implementant tots els materials que es demanen per al creixement de l'exercici. Una altra possibilitat és el joc lliure o en xicotets grups de xiquets i xiquetes. És necessari recordar que tota manera de jugar és vàlida i que cada una ens portarà a diferents territoris.

L'objectiu no és aconseguir un treball final, és l'escolta de la gran pluja d'idees generada a l'aula, el vol del col·lectiu, la posterior aplicació, i l'aterratge final de l'ésser o dels éssers imaginats.

És per això que es recomana mantindre una actitud oberta a les disjuntives, es podrà explorar esta dinàmica en fases depenent de les opcions que oferix: lliure joc, amb tatami, sense tatami, amb antifaç, sense antifaç, dibuixant, sense dibuixar, parlant o sense parlar.

Al mateix temps, convé parar atenció al paisatge sonor que es genera durant el joc. Els frecs, els colps suaus, els desplaçaments i les friccions entre materials creen una espècie de diàleg invisible que enriquix la vivència. Si afinem l'oïda, descobrirem que el so també juga.

L'ús d'antifaços no és obligatori, però és recomanable especialment per a este exercici que requerix una imaginació disparada, potenciant així l'experiència tàctil. S'ha d'introduir des del respecte als temps de cada xiquet o xiqueta, explicant amb calma que es tracta de vore amb les mans i de sentir d'una altra manera. Si algú no vol usar-los, pot participar amb els ulls oberts, acompanyant la resta en la seua exploració, pot generar-se una mescla entre les persones que veuen i les que no.



DINÀMICA 2 -ESCULTURES IMPOSSIBLES-

1. MATERIALS

- Fitxa tàctil de la dinàmica
- Diferents formes de goma-escuma
- Tatami (ús opcional)
- Daus (ús opcional)
- Antifaços (ús opcional)

2. OBJECTIUS

Podem resumir els objectius d'esta dinàmica en dos:

- Objectiu 1. La forma i l'espai. Les relacions físiques
- Objectiu 2. L'aspecte sensorial i el processual

L'objectiu central de la dinàmica és posar en el focus, des del joc, la generació d'escultures, potenciant d'eixa manera la comprensió de la forma, dels volums i dels encaixos o els no encaixos de les escultures individualment i col·lectivament, per a passar a compondre eixe tot en el qual dialoga el conjunt de les peces d'una manera constantment canviant o fixa, segons els llocs als quals es vaja accedint.

A més, esta dinàmica té com a objectiu també potenciar els sentits, especialment el tacte i el so. Destaca, per això, l'existència de quatre textures i quatre formes que s'intuïxen des de les mans i l'oïda a través del so que el moviment genera.

Esta atenció als sentits ens ve donada per la necessitat de posar el focus en l'aspecte processual i així atendre el procés des d'un lloc lent i conscient. Posant en el centre el delit del que passa pel camí, mentres es construïx, fins a la finalització de les escultures impossibles.

3. TEMPS

El temps estimat de joc per a estes edats oscil·la entre els 20 minuts i 30 minuts.

En el cas d'esta dinàmica, pot ser un exercici infinit.

Es pot treballar el temps proposat, practicar una altra activitat, deixant l'escultura a un costat de l'aula i tornant a reprendre el joc quan ho considere la infància o bé la persona responsable.

Els temps de l'ús dels antifaços els marcarà l'alumnat, ja que és una cosa opcional i pot provocar plaer i, segons la persona, aclaparament.

4. CONCEPTE I MANERES DE PRÀCTICA

La pràctica d'esta dinàmica se centra en la generació d'escultures impossibles de lliure elecció mitjançant la col·laboració entre les diferents peces de goma-escuma. Estes peces podran practicar-se relacionant-se de diverses formes, a través de superposicions, apilant-se, posant-se en fila i múltiples altres opcions. Es pot exercitar de manera totalment lliure, és a dir, comptant amb el pressentiment i lliure joc del grup o bé mitjançant la introducció dels daus.

Si s'introduïx la participació dels daus, estos indicaran les relacions entre textures i formes, ja que guiaran de manera atzarosa les peces que s'han d'intentar encaixar generant subjeccions impossibles i/o relacions.

A més, esta dinàmica pot desenrotllar-se amb tatami i sense tatami, tot i que hi ha subtils diferències depenent de si este element participa o no:

- Amb tatami
  El tatami aporta estabilitat a l'escultura i proporciona una base en la qual fer créixer la peça i sobre la qual es pot modificar com si fora un tauler d'escacs, ancorant la col·locació de les peces en l'espai.

  La base es compon de 4 textures, esta circumstància material afig informació al joc al mateix temps que adherència mitjançant els velcros instal·lats. El tatami dibuixa un tot, ja que és un espai delimitat en el qual es pot dur a terme el joc de manera concreta.

  Este element dona la possibilitat de traslladar la peça escultòrica final per l'aula, entenent com a final la fi de la dinàmica i no el d'una obra última, i deixar-la disponible per a, si es vol, continuar més tard component o poder observar-la i pensar-la.

- Sense tatami
  El fet d'alliberar-nos del tatami per a la realització d'este exercici permet sobretot un joc més lliure. Una manera de començar i de continuar encadenant les peces per tot l'espai, sense limitacions, de manera més dinàmica, menys estructurada.

  Des d'un inici, el joc no guionitzat pels daus i sense tatami proposa un exercici lliure d'alçada i forma, en el qual el mateix espai, íntegrament, és el protagonista, ja que planteja una *invasió* o fusió de l'aula i la peça. Pot ser manipulada, passejada, arrossegada, traslladada, modificada sense ser un objecte estanc, i pot ser un i molts objectes alhora. Esta necessitat de canvi o de passeig generarà fins i tot una composició sonora que probablement és menys guionitzada que si estiguera situada dins d'un sòl estanc.

Si s'aconseguix un passeig de la peça i un passeig de la infància dins de l'aula, i sense la prioritat de la vista, es pot aconseguir una connexió més real amb el que és primari i un enteniment del món des de la lentitud i el gaudi sensorial.

Finalment, es planteja l'opció de poder utilitzar els antifaços o prescindir d'estos. Cada opció dona resultats diferents. Els antifaços servixen per a vore el món mitjançant les mans. Quan s'elimina el sentit de la vista per uns instants, la percepció s'alentix i, així, la pràctica de la dinàmica i del joc, i es potencia l'experiència mitjançant altres sentits diferents de la vista.

5. CAL TINDRE EN COMPTE / CONSELLS ESPECÍFICS

La dinàmica està preparada per a volar i per a deixar-se portar per l'aspecte sensorial. Es pot començar, si es desitja, d'una manera més estructurada i segura, mitjançant alguna indicació o servint-se de la guia dels daus, o, per contra, pot abordar-se d'una manera lliure, és a dir, prioritzant la inèrcia i les dinàmiques ja existents en el grup.

És necessari recordar que tota manera de jugar és vàlida i que cada una ens portarà a diferents territoris.

L'objectiu no és aconseguir un treball final escultòric, una peça última amb la qual estar satisfetes, sinó estar en el present jugant i canviant les peces de lloc per al seu gaudi.

És per això que es recomana mantindre una actitud oberta a les disjuntives, podent-se explorar esta dinàmica en fases depenent de les opcions que oferix: lliure joc, amb guia dels daus, amb tatami, sense tatami.

Pel que fa a la sonoritat, és interessant parar atenció amb l'oïda mentres es componen les escultures impossibles. Si ens deixem portar per eixe diàleg sonor, descobrirem un univers molt ric i lliure, que, a més, la gent menuda té molt present en eixes edats. Es tracta d'una altra capa més afegida, des de l'aspecte sensitiu, que aporta informació i que fins i tot pot ser potenciada des d'eixa consciència i atenció.

Pel que fa a l'element dels antifaços, com que són opcionals i es tracta de gent menuda que potser no vol estar a fosques durant uns instants, pel fet del que suposa en certa manera apagar la llum, convé estar atentes a les necessitats en este sentit i tan sols utilitzar l'antifaç si s'està segur d'este perquè el gaudi i la comoditat estiguen sempre en el centre de la dinàmica. El fet d'utilitzar-los o no canvia qüestions pel que fa a la percepció, però és una ferramenta que ha d'usar-se sempre de la manera més segura possible.

DINÀMICA 3 -ARQUITECTURES IMPOSSIBLES-

1. MATERIALS

- Fitxa tàctil de la dinàmica
- Diferents formes de goma-escuma
- Velcro solt
- Cinta de pintor
- Daus (ús opcional)
- Antifaços (ús opcional)

2. OBJECTIU

Podem resumir els objectius d'esta dinàmica en dos:

- Objectiu 1. La forma i l'espai. La interacció amb l'arquitectura preestablida.
- Objectiu 2. L'aspecte sensorial i el processual.

L'objectiu central de la dinàmica és posar en el focus, des del joc, la generació d'arquitectures en la mateixa arquitectura, potenciant d'esta manera la comprensió de l'espai en el qual es desenrotlla el joc, de la forma, dels volums, els equilibris i dels encaixos o els no encaixos de les arquitectures amb l'aula. Col·lectivament i individualment per a passar a compondre eixe tot en el qual dialoga el conjunt de les peces d'una manera constantment canviant en l'espai o bé fixa, segons els llocs als quals es vaja accedint. D'esta manera, s'abordarà i desenrotllarà la intel·ligència espacial.

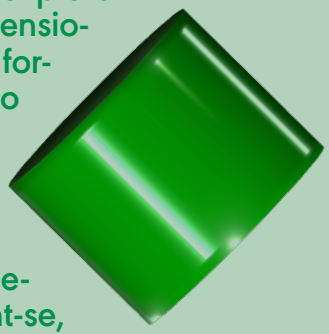
Esta dinàmica, com la resta d'exercicis que es troben en la guia, té com a objectiu també potenciar els sentits, especialment el tacte i el so. Destaca, per això, l'existència de quatre textures i quatre formes que s'intuïxen des de les mans i l'oïda a través del so que el moviment genera.

Esta atenció als sentits ens ve donada per la intenció de destacar l'aspecte processual, el canviant i alterable, i així atendre el procés des d'un lloc lent i conscient. Posant en el centre el gaudi del que va passant pel camí, mentres es construïx i desconstruïx l'arquitectura, fins a la seua finalització i observació de l'objecte situat en l'espai.

3. CONCEPTE I MANERES DE PRÀCTICA

Esta dinàmica presenta dos modes diferenciats de pràctica que conformen opcions diferents.

- OPCIÓ A – Intervenció sobre l'espai
  La pràctica d'esta dinàmica se centra en la generació d'arquitectures impossibles a partir de decisions lliures i col·laboratives. Les peces de goma-escuma actuen com a elements transformadors que, quan intervenen en l'espai, dialoguen amb l'arquitectura de l'aula i la redefinixen constantment. És precisament l'arquitectura de l'aula —amb els seus límits, altures, racons, mobiliari i possibilitats de circulació— la que es convertix en un agent actiu en el desenrotllament de l'exercici. No es tracta només de col·locar peces en terra, sinó d'observar, explorar i jugar amb l'espai tridimensional, reconeixent com les formes s'adapten, es tensen o s'equilibren segons l'entorn en què se situen.

  Les peces podran relacionar-se de múltiples maneres: ajuntant-se, separant-se, apilant-se, encaixant en buits de l'aula, suspenent-se en estructures, doblegant-se contra superfícies o, fins i tot, adaptant-se a desnivells del sòl. Esta interacció potencia de manera directa la intel·ligència espacial, ja que obliga el grup a pensar en termes d'orientació, proporció, volum i estabilitat. Els cossos i les peces negocien constantment la seua posició, i en eixa negociació es produïx l'aprenentatge.

  La pràctica pot desenrotllar-se de manera totalment lliure, deixant-se portar pel pressentiment, el cos i el joc col·lectiu, o bé introduir l'ús de daus que orienten les accions. Estos daus poden proposar combinacions entre textures, formes i tipus d'encaix, funcionant com a motors d'atzar que activen noves possibilitats i reptes espacials. Així, les subjeccions impossibles o les relacions inestables deixen de ser un problema per a convertir-se en una oportunitat d'exploració creativa i resolució conjunta.

  L'aula deixa de ser un simple contenidor i es convertix en un camp de joc expandit, a on cada racó és una possibilitat, cada mur és un plànol de suport i cada buit és una invitació a ser habitat.

- OPCIÓ B – Intervenció directa sobre les parets
  Com a alternativa o complement a l'opció A, es proposa una segona modalitat de joc: la interacció directa amb les parets de l'aula. En esta variant, les peces de goma-escuma no només ocupen el sòl o es relacionen entre si, sinó que passen a habitar les superfícies verticals, obrint noves possibilitats de construcció i relació espacial.

  Per a això, es fa ús del velcro subministrat en la caixa del material, que permet fixar les peces a la paret de manera segura i reversible. És imprescindible l'ús de cinta de pintor com a base de protecció, evitant danyar la pintura o el revestiment de l'aula. Esta

combinació permet col·locar les peces en múltiples orientacions, suspeses, en volada o com a part d'estructures que desafien la gravetat, generant una nova dimensió del joc.

Este mode de pràctica amplia significativament el desenrotllament de la intel·ligència espacial, ja que exigix al grup que pense i actue més enllà del pla horitzontal. Les peces es convertixen així en extensions del cos que colonitzen l'aula des d'un altre angle, reconfigurant el seu ús habitual. El mur ja no és un límit, sinó un suport creatiu, un escenari per a la imaginació constructiva.

Esta opció fomenta també la presa de decisions autònomes per part del grup, ja que requerix gestionar el material disponible, planificar les fixacions i negociar l'ús de l'espai vertical, promovent una relació conscient i respectuosa amb l'entorn.

4. TEMPS

El temps de joc recomanat per a estes edats se situa entre els 20 i 30 minuts. No obstant això, esta dinàmica té un caràcter obert i flexible, per la qual cosa pot estendre's sense un límit definit, arribant fins i tot a convertir-se en un exercici continu o intermitent al llarg de la jornada.

És possible fer l'activitat dins del temps suggerit, interrompre-la per a donar pas a una altra proposta i reprendre-la més avant, deixant l'escultura en el lloc de l'aula a on s'haja dut a terme. La reactivació del joc pot sorgir de manera espontània des de la mateixa infància o per iniciativa de la persona adulta que acompanya el procés.

Pel que fa a l'ús d'antifaços, este és totalment opcional i la seua temporització queda en mans de l'alumnat. Per a algunes persones pot generar gaudi i enriquiment sensorial, mentres que per a unes altres podria resultar incòmode o aclaparador. Per això, es promou una utilització lliure i respectuosa, en funció de les sensacions i necessitats individuals de cada participant.

5. TINDRE EN COMPTE / CONSELLS ESPECÍFICS

Esta dinàmica convida a entregar-se al moviment, a l'espai i al gaudi sensorial. És una proposta pensada per a explorar, jugar i deixar-se portar, en què cada cos troba la seua manera d'estar i relacionar-se amb les peces i amb l'entorn. Pot iniciar-se, si es desitja, de manera més continguda o guiada, incorporant xicotetes indicacions per part de la persona adulta o utilitzant els daus com a recurs disparador, tal com s'ha fet en la construcció d'escultures impossibles.

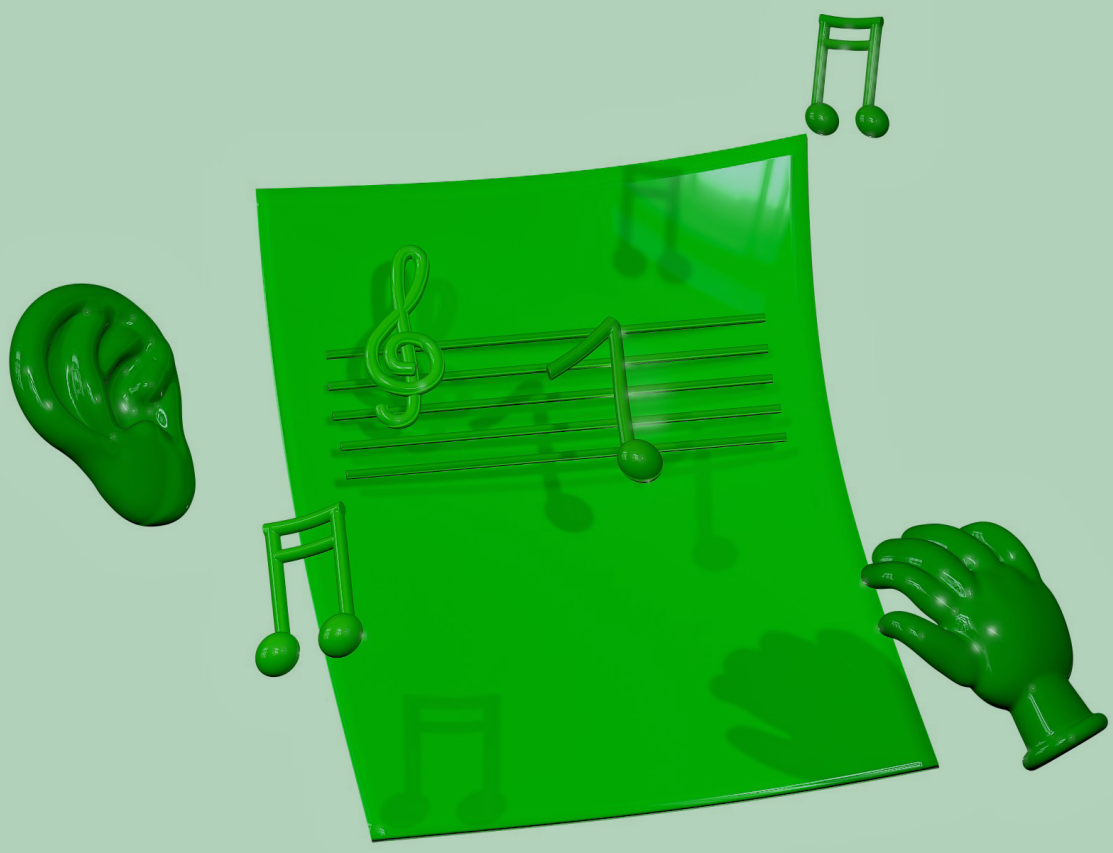
No obstant això, també pot abordar-se des de la llibertat absoluta, permetent que siga el mateix grup qui marque el ritme i la direcció del joc, deixant-se portar per la seua energia interna, la seua lògica compartida o els seus impulsos espontanis. Tot punt de partida és vàlid. No hi ha un únic camí ni un resultat esperat.

Cada manera de jugar ens obri un territori diferent, i és precisament en eixa diversitat a on es troba la riquesa de l'experiència.

Ací, l'objectiu no és aconseguir una escultura final, ni una composició que es mantinga estable o siga correcta, sinó disfrutar del procés: moure's, canviar les peces de lloc, provar, desfer i tornar a començar. El joc es convertix així en una pràctica viva, mutable, que respon al moment present i a la relació entre el grup, els cossos, les peces i l'espai.

En este procés, el paisatge sonor també juga un paper fonamental. Escoltar com sonen les peces en caure, en fregar-se o en moure's per l'aula, és obrir una altra capa del joc: una dimensió sonora que aporta sensacions, matisos i diàleg. Si parem atenció amb l'oïda, descobrirem un univers ple de textures acústiques, que la infància percep amb especial claredat i espontaneïtat. Escoltar també és jugar.

En relació amb els antifaços, el seu ús és completament opcional. Són un recurs que pot enriquir l'experiència, alterant la percepció i potenciant altres sentits, però també pot resultar incòmode, sobretot en edats primerenques, ja que impliquen una xicoteta foscor que no totes les persones volen experimentar. Per això, és important atendre amb sensibilitat les necessitats del grup i utilitzar els antifaços únicament si hi ha confiança i desig clar de fer-ho. El benestar, la comoditat i el gaudi han d'estar sempre en el centre de la proposta. La seguretat sensorial és tan important com la llibertat de joc.



DINÀMICA 4 -ESCULTURES SONORES I PARTITURES EXPERIMENTALS-

1. MATERIALS

- Fitxa tàctil de la dinàmica
- Diferents formes de goma-escuma
- Tatami (ús opcional)
- Sonalls externs (ús opcional)
- Antifaços (ús opcional)

2. OBJECTIUS

Podem resumir els objectius d'esta dinàmica en dos:

- Objectiu 1. El so i el moviment. Les relacions sonores.
- Objectiu 2. L'aspecte sensorial i el processual.

L'objectiu central de la dinàmica és posar el focus, des del joc, en la generació de composicions sonores mitjançant el moviment de les figures, creant d'eixa manera escultures sonores equivalents a partitures. Potenciant així l'enteniment del moviment, l'escolta, les trobades i els desacords entre diferents tipus de so, des d'una exploració individual i col·lectiva dels diferents objectes sonors que contenen les peces blanes. Per a passar a compondre eixe tot en el qual dialoga el conjunt dels sons d'una manera constantment canviant o fixa, segons els llocs als quals es vaja accedint. Donant lloc així a una música sense control, experimental i lliure.

A més, esta dinàmica, com tots els exercicis de la guia, tenen com a objectiu també potenciar els sentits, especialment el tacte i el so. Destaca, per això, l'existència de diferents gramatges de velcro i d'una selecció de sonalls per a despertar l'atenció de l'oïda mitjançant les sonoritats que el moviment d'estos genera.

Esta atenció als sentits ve donada per la necessitat de posar en el centre l'aspecte processual i així atendre el procés en si mateix des d'un lloc lent i conscient. Emfatitzant i no passant per alt el delit del que passa pel camí

de l'exploració, mentres es construïx la partitura, fins a la finalització de l'experiència sonora resultant.

3. TEMPS

El temps estimat de joc per a estes edats oscil·la entre els 20 minuts i 30 minuts.

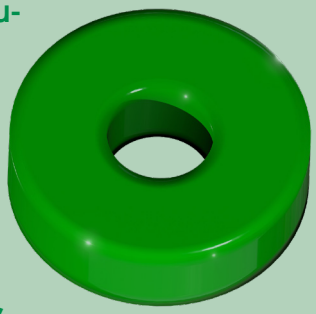
En el cas d'esta dinàmica, pot ser un exercici infinit.

Es pot treballar el temps proposat, practicar una altra activitat, deixant l'escultura parada a un costat de l'aula i tornant a reprendre el joc quan ho considere la infància o bé la persona responsable.

Els temps de l'ús dels antifaços els marcarà l'alumnat, ja que és una cosa opcional i pot provocar plaer i, segons la persona, aclaparament.

4. CONCEPTE I MANERES DE PRÀCTICA

La pràctica d'esta dinàmica se centra en la generació d'escultures sonores de lliure elecció mitjançant la col·laboració entre les diferents peces de goma-escuma i els diferents dispositius sonors que estan instal·lats en cada una de les figures. Estes peces podran practicar-se relacionant-se de diverses formes, a través de superposicions, apilant-se, ajuntant-se, separant-se, mesclant diferents tipus de velcro, diferents trobades entre sonalls i múltiples altres opcions derivades d'experimentar els volums i moure'ls. Es pot exercitar de manera totalment lliure, és a dir, comptant amb el pressentiment i lliure joc del grup.



Prèviament al desenrotllament del joc, es farà un reconeixement de la fitxa tàctil descriptiva de l'exercici, per a començar coneixent quines classes de sons es poden trobar adherits a l'interior de les diferents formes i els possibles sons que es poden produir mitjançant la interacció dels diferents gruixos de velcros incorporats.

A més, esta dinàmica pot desenrotllar-se amb tatami i sense tatami, amb sonalls afegits (externs) i sense estos, i amb gravadora de registres de partitura, si es vol, tenint en compte que hi ha subtils diferències depenent de si estos elements participen o no:

- Amb tatami
  El tatami aporta estabilitat a l'escultura sonora i proporciona una base en la qual fer créixer eixa partitura vertical o horitzontal i sobre la qual modificar-la com si fora tauler d'escacs, ancorant la col·locació de les peces en l'espai.

  La base es compon de 4 textures i velcros instal·lats, esta circumstància material afig informació al joc per a crear esta composició des de la seua base. El tatami dibuixa un tot, ja que és un espai delimitat en el qual es pot dur a terme el joc de manera concreta.

Este element dona la possibilitat de traslladar la peça escultòrica final per l'aula, entenent com a final el terme de la dinàmica i no el d'una obra última, i deixar-la disponible per a, si es vol, continuar component més tard, de manera que podrà descansar així l'oïda el temps que siga necessari.

- Sense tatami

  El fet d'alliberar la pràctica del tatami per a la realització d'este exercici permet sobretot un joc més lliure espacialment. Una manera de començar i de continuar encadenant les peces per tot l'espai, sense limitacions, de manera més dinàmica y menys estructurada. Una cadena llarga de peces que formen una escultura-partitura canviant, en la qual es pot interferir sense un tauler de joc que l'atrape.

  Des d'un inici, el joc no guionitzat, sense tatami, proposa un exercici lliure de so i tacte, en el qual el mateix espai, íntegrament, és el protagonista, ja que planteja una expansió o fusió de l'aula i el so, sense tindre la necessitat de localitzar-se en un punt concret del mateix i abastant tota l'espacialitat per a convertir la classe en una espècie de caixa musical estesa. Podent ser la peça diluïda, manipulada, passejada, arrossegada, traslladada i modificada sense ser un objecte estanc, fet que permet ser un i molts objectes sonors alhora. Esta necessitat de canvi o de passeig generarà una composició sonora menys guionitzada que si se situa dins d'un sòl fix.

  A més, si s'aconseguix un passeig de la peça i un passeig de la infància dins de l'aula i sense la prioritat de la vista, es pot aconseguir una connexió més real amb l'aspecte primari i un enteniment del món des de la lentitud, el gaudi sensorial i la vivència del so.

  Finalment, es planteja l'opció de poder utilitzar els antifaços o prescindir d'estos. Cada opció dona resultats diferents. Els antifaços servixen per a vore el món mitjançant les mans. Quan s'elimina el sentit de la vista per uns instants, la percepció s'alentix i, així, la pràctica de la dinàmica i del joc, i queda potenciada l'experiència mitjançant altres sentits diferents de la vista.

Finalment, es planteja l'opció de poder utilitzar els antifaços o prescindir d'estos. Cada opció dona resultats diferents. Els antifaços servixen per a vore el món mitjançant les mans. Quan s'elimina el sentit de la vista per uns instants, la percepció s'alentix i, així, la pràctica de la dinàmica i del joc, i queda potenciada l'experiència mitjançant altres sentits diferents de la vista.

- Amb sonalls externs

  Els sonalls externs aporten més so, més alteració sonora, més dinamisme i més joc. Col·laboren contribuint a una capa més de participació de l'alumnat, fent-los partícips de la creació de nous punts de so a l'aula, creant d'esta manera una partitura més àmplia en l'espai sense estar vinculada necessàriament a les figures. El joc s'amplia en l'arquitectura de l'espai o, si es desitjara, es podrien introduir estos dispositius sonors dins de les peces per a ampliar encara més la sonoritat individual d'estes. Tota la distribució de sonalls externs per l'aula té validesa per a investigar eixa capa sonora i processual que promou el fet de ser subjectes actius dins

de la col·locació dels sonalls o, fins i tot, sent portadors d'estos, en les butxaques, en les mans: tota procedència del so és vàlida.

- Sense sonalls externs
  El no ús dels sonalls externs que conté la caixa permet que la gent menuda se centre més en les formes amb les quals es treballa i el so que es desprén d'estes al compondre escultures sonores, ajuntar, separar i agitar per a la trobada de sons.

- Amb gravadora de registres de partitures o fragments.
  La importància de la gravadora de partitures o fragments també és anecdòtica, ja que com s'ha mencionat en anteriors exercicis, el procés és el lloc de més pes de l'exercici i es troba al provar els sons sense necessitat de ser registrats. Ara sí, el fet de sumar este dispositiu proposa aportar o repetir una sonoritat. La peça gravadora suma eixa reproducció que potser és interessant per a tindre com a registre dins i fora de l'aula. Sovint, a la gent menuda, els agrada escoltar el que han generat, en este cas es tracta d'una cosa opcional. El seu ús es basa a ser gravat, escoltat i de nou gravat quan es desitge, així que es comporta com un objecte efímer. Podria conservar-se alguna de les partitures per a mostrar fora de l'aula les diferents ocurrències experimentades dins de l'aula. No obstant això, atenció! Este objecte grava i, si posteriorment és regravat, ho fa damunt de l'anterior, per la qual cosa s'elimina la informació antiga, una altra demostració de l'aspecte processual.

5. CAL TINDRE EN COMPTE / CONSELLS ESPECÍFICS

La dinàmica està preparada per a volar i per a deixar-se portar per l'aspecte sensorial, per a posar el focus en les orelles. Es pot començar, si es desitja, d'una manera més estructurada i segura, mitjançant un reconeixement dels elements amb els quals es juga, usant la fitxa guia manipulable i, posteriorment, es pot abordar d'una manera lliure, és a dir, prioritzant la inèrcia i les dinàmiques ja existents en el grup i deixant-se portar pel so que produïx el tot.

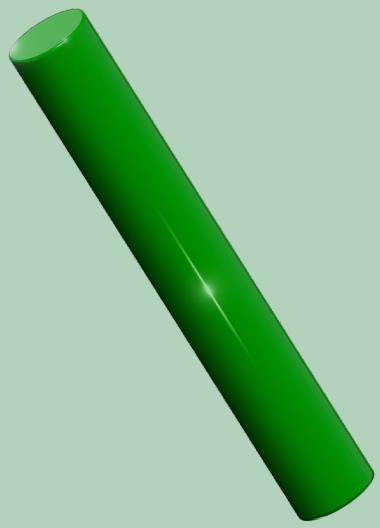
És necessari recordar que tota manera de jugar és vàlida i que cada una ens portarà a diferents territoris.

L'objectiu no és aconseguir un treball final de partitura sonora, una peça última amb la qual estar satisfetes, sinó estar en el present escoltant i canviant les peces de lloc per al seu gaudi sonor.

És per això que es recomana mantindre una actitud oberta a les disjuntives, i es pot explorar esta dinàmica en fases depenent de les opcions que oferix.

És interessant parar atenció amb l'oïda mentres es componen i es descomponen les escultures sonores. Si ens deixem portar per eixe diàleg sonor, descobrirem un univers molt ric i lliure que, a més, la gent xicoteta té molt present en les seues edats. Es tracta d'una altra capa més afegida, des de l'aspecte sensitiu, que aporta informació i que fins i tot pot ser potenciada des d'eixa consciència i atenció de l'adult responsable.

Pel que fa a l'element dels antifaços, com que són opcionals i es tracta de gent menuda que potser no vol estar a fosques durant uns instants, pel fet del que suposa en certa manera apagar la llum, convé estar atentes a les necessitats en este sentit i tan sols utilitzar l'antifaç si s'està segur d'este perquè el gaudi i la comoditat estiguen sempre en el centre de la dinàmica. El fet d'utilitzar-los o no canvia qüestions pel que fa a la percepció, però és una ferramenta que ha d'usar-se sempre de la manera més segura possible.



DINÀMICA 5 -ESCULTURES LLEUGERES I ESCULTURES PESADES-

1. MATERIALS

- Fitxa tàctil de la dinàmica
- Diferents formes de goma-escuma
- Tatami (ús opcional, però no faria falta)
- Antifaços (ús opcional)

2. OBJETIVOS

Podemos resumir los objetivos de esta dinámica en dos:

- Objectiu 1. Entendre el que és pesat i el que és lleuger i prioritzar-ho mitjançant la pèrdua de la forma.
- Objectiu 2. L'aspecte sensorial i el processual

L'objectiu central de la dinàmica és, posant en el centre el delit lúdic, l'enteniment del que és pesat i del que és lleuger, del bla i del dur, i, per tant, la percepció de l'espai. Des de la creació de noves formes dins de la mateixa forma de cada una de les peces, en busca d'omplir-ho amb objectes assequibles i vinculats a l'espai lectiu. Entendre d'esta manera el contingut i el contenidor, desprenent-se de les escumes lleugeres que venen donades com a contenidor i ometent-les per ara. Passant d'esta manera la forma adquirida a un segon pla, ja que la prioritat és el buidatge, l'ompliment i el moviment de les peces, per a poder continuar component més escultures deformades i diferents. Al mateix temps, l'objectiu també és l'escolta d'este procés al complet, ja que els materials que es comprenen a l'interior passen a ser sons desconeguts dins del joc, però coneguts dins de l'espai aula de treball diari. Podria produir-se de nou una partitura sonora, tàctil, física, preciosa i sobretot atzarosa i sense control.

A més, esta dinàmica, com tots els exercicis de la guia, tenen com a objectiu també potenciar els sentits. Destaca, per això, l'existència de quatre textures i quatre formes que s'intuïxen des de les mans i l'oïda a través del so que el moviment genera mitjançant els diferents gramatges de velcro i d'una selecció de sonalls. En esta dinàmica s'afigen els sons aliens al joc i introduïts a les peces buidades i, per això, les textures que estos objectes pesats i lleugers sumen al seu pas.

Esta atenció als sentits ens ve donada per la necessitat de posar el focus en l'aspecte processual i així atendre el procés des d'un lloc lent i conscient. Posant en el centre el delit del que passa pel camí, mentres es desconstruïxen i es reformulen les noves formes i es construïxen escultures desconegudes amb les quals atendre els sentits.

3. TEMPS

El temps estimat de joc per a estes edats oscil·la entre els 20 minuts i 30 minuts.

En el cas d'esta dinàmica, pot ser un exercici infinit.

Es pot treballar el temps proposat, practicar una altra activitat, deixant l'escultura parada a un costat de l'aula i tornant a reprendre el joc quan ho considere la infància o bé la persona responsable.

Els temps de l'ús dels antifaços els marcarà l'alumnat, ja que és una cosa opcional i pot provocar plaer i, segons la persona, aclaparament.

4. CONCEPTE I MANERES DE PRÀCTICA

La pràctica d'esta dinàmica se centra en la generació de noves peces d'implementació de contingut de lliure elecció mitjançant les formes tèxtils predeterminades i la seua possible extracció del farciment mitjançant la cremallera lateral. Estes peces podran practicar-se des de la seua individualitat i la seua deformació, ja que s'aplica un contingut voluble dins de la peça tèxtil i es relaciona en col·lectiu, de diverses formes, a través de superposicions, apilant-se, ajuntant-se, separant-se, mesclant diferents tipus de velcro, diferents farciments i múltiples altres opcions. Es pot exercitar de manera totalment lliure, és a dir, comptant amb el pressentiment i lliure joc del grup.

Pot fer-se prèviament un reconeixement dels elements de l'aula per a un possible fitxatge de textura, volum o altres, per a ser triats i albergar-los a l'interior de les peces tèxtils. Una altra possibilitat és la mescla de diferents materials en el seu interior. Això aportarà una vegada més una trobada amb els sentits i la forma que perd la seua forma originària per a mutar una cosa més abstracta i el so produït pels elements que s'alberguen en el seu interior. Tot això generarà un ésser individual i col·lectiu sonorofòrmic triat, mutable o estanc.

A més, esta dinàmica pot desenrotllar-se amb tatami i sense tatami, tot i que hi ha subtils diferències depenent de si este element participa o no:

- Amb tatami
  El tatami aporta estabilitat a l'escultura metamòrfica i proporciona una base en la qual fer créixer eixe joc en vertical o horitzontal i

sobre la qual modificar-lo com si fora tauler d'escacs, ancorant la col·locació de les peces en l'espai.

La base es compon de 4 textures i velcros instal·lats, esta circumstància material afig informació al joc per a crear esta composició des de la seua base. El tatami dibuixa un tot, ja que és un espai delimitat en el qual es pot dur a terme el joc de manera concreta.

Este element dona la possibilitat de traslladar la peça escultòrica final per l'aula, entenent com a final la fi de la dinàmica i no el d'una obra última, i deixar-la disponible per a, si es vol, continuar component més tard o poder descansar l'oïda i les mans el temps que siga necessari.

- Sense tatami
  El fet d'alliberar-nos del tatami per a la realització d'este exercici permet sobretot un joc més lliure. Una manera de començar i de continuar encadenant les peces per tot l'espai, sense limitacions, de manera més dinàmica, menys estructurada. Una cadena llarga de peces que formen una escultura que és metamòrfica i ens permet no tindre control sobre el seu contingut, i a això es deu la seua forma, en la qual es pot interferir sense un tauler de joc que l'atrape.

  Des d'un inici, el joc no guionitzat, sense tatami, proposa un exercici lliure de so i tacte, en el qual el mateix espai, íntegrament, és el protagonista, ja que planteja una expansió o fusió de l'aula i el so que desprenen ara el contingut de les peces, sense tindre la necessitat de localitzar-se en un punt concret de l'aula i abastant tot l'espai per a ser convertit en una caixa musical i amb peces esteses amb una forma alterada. Pot ser la peça diluïda, manipulada, passejada, arrossegada, traslladada, modificada sense ser un objecte estanc i podent ser un i molts objectes sonors alhora. Esta necessitat de canvi o de passeig generarà una composició sonora que probablement és menys guionitzada que si estiguera situada dins d'un sòl estanc, un joc lliure de pesos i sensorialitat estesa.

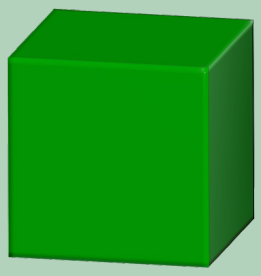
  Si s'aconseguix un passeig de la peça i un passeig de la infància dins de l'aula i sense la prioritat de la vista, es pot aconseguir una connexió més real amb l'aspecte primari i un enteniment del món des de la lentitud, el gaudi sensorial i la vivència del so.

Finalment, es planteja l'opció de poder utilitzar els antifaços o prescindir d'estos. Cada opció dona resultats diferents. Els antifaços servixen per a vore el món mitjançant les mans i l'oïda. Quan s'elimina el sentit de la vista per uns instants, la percepció s'alentix i, així, la pràctica de la dinàmica i del joc, i es potencia l'experiència mitjançant altres sentits diferents de la vista.

- Variant de la dinàmica
  Esta dinàmica oferix una variant a través de la vinculació amb la naturalesa: eixir, tocar, recol·lectar.
  Esta disjuntiva proposa desplaçar el joc fora de l'aula, buscant una connexió directa amb l'entorn natural pròxim. El punt de partida és l'eixida a l'exterior —un parc, un jardí, una plaça o qualsevol espai verd accessible— amb l'objectiu de reconéixer, tocar,

escoltar i recol·lectar elements circumdants que habitualment passen desapercebuts: pedres, fulles seques, pals, llavors, corfes, escorces, terra seca o flors caigudes.

Es tracta de fer una exploració sensorial pausada i conscient, en la qual el grup puga detindre's a percebre les textures, els sons i les particularitats de cada objecte natural, per a després decidir què volen arreplegar i així posar-ho dins de les peces tèxtils. Estes figures, com que són modificables mitjançant l'obertura de la seua cremallera lateral, permeten acollir diferents materials i transformar-se segons el contingut que incorporen. La naturalesa, d'esta manera, entra a l'aula com a matèria viva, canviant, plena de formes i memòries.



El joc continua en l'espai interior, en què cada peça muta gràcies al que porta dins: el so d'una pedra contra una altra, el cruixir d'una fulla seca, el volum irregular d'una branca. Cada combinació genera una entitat única, que pot després ser tocada, escoltada, compartida o fins i tot agrupada amb altres segons les seues característiques.

Es potencia així una manera d'exploració en què el cos es converteix en guia per a classificar, mesclar, imaginar i compondre. Les formes tèxtils deixen de tindre un propòsit fix per a convertir-se en contenidors de naturalesa, emissors sonors, objectes d'investigació sensorial, la forma de les quals ja no és tan important com l'experiència que provoquen.

Este enfocament, a més de nodrir l'aspecte sensorial i processual, permet que la infància es relacione de manera activa amb el seu entorn, reconeixent el valor dels elements naturals des d'una mirada lúdica, respectuosa i creativa. El joc es torna una excusa per a descobrir el que està pròxim, resignificar el que és simple i fer del quotidià una cosa extraordinària.

5. CAL TINDRE EN COMPTE / CONSELLS ESPECÍFICS

La dinàmica està preparada per a volar i per a deixar-se portar per l'aspecte sensorial, per a posar el focus en els objectes que trobem amb normalitat a l'aula, el seu so i la seua materialitat. Es pot començar, si es desitja, d'una manera més estructurada i segura, mitjançant un reconeixement dels elements dels quals es disposa a l'aula, els seus possibles usos i el nom i so de cada un, i posteriorment abordar-se d'una manera lliure, és a dir, prioritzant la llibertat d'introduir-los objectes mesclats a l'interior de les fundes i entenent la dissolució dels mateixos i la seua fusió sonora, deixant-se portar pel so que produïx el tot alhora.

És necessari recordar que tota manera de jugar és vàlida i que cada una ens portarà a diferents territoris.

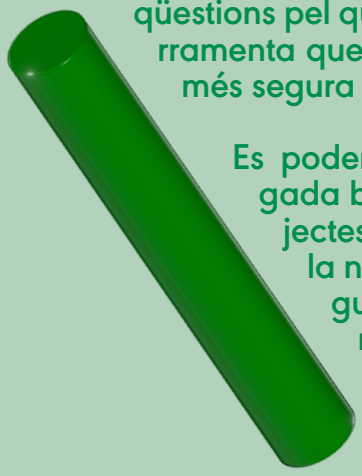
L'objectiu no és aconseguir un treball final del que és bla i el que és dur, sinó experimentar amb els elements, estar en el present escoltant i

modificant les formes, canviant-les de lloc per al seu gaudi individual i col·lectiu.

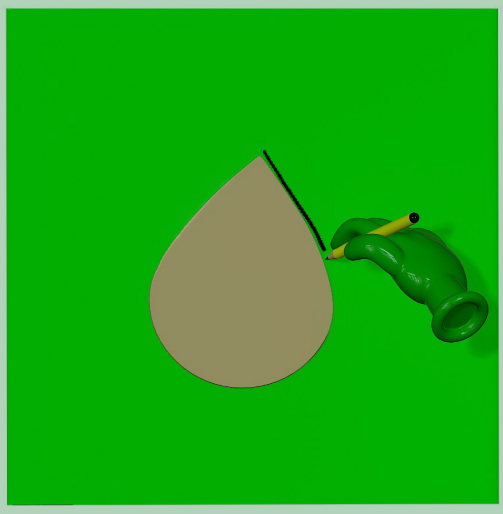
És per això que es recomana mantindre una actitud oberta a les disjuntives, per la qual cosa es pot explorar esta dinàmica en fases depenent de les opcions que oferix: lliure joc, amb tatami o sense tatami.

És interessant parar atenció amb l'oïda mentres s'omplin les peces i s'enllacen entre estes. Si ens deixem portar per eixe diàleg del tacte i el so, descobrirem un univers molt ric i lliure que, a més la gent menuda té molt present en eixes edats. Es tracta d'una altra capa més afegida, des de l'aspecte sensitiu, que aporta informació i que fins i tot pot ser potenciada des d'eixa consciència i atenció.

Pel que fa a l'element dels antifaços, com que són opcionals i es tracta de gent menuda que potser no vol estar a fosques durant uns instants, pel fet del que suposa en certa manera prescindir de la llum, convé estar atentes a les necessitats en este sentit i tan sols utilitzar l'antifaç si s'està segur d'este perquè el gaudi i la comoditat estiguen sempre en el centre de la dinàmica. El fet d'utilitzar-los o no canvia qüestions pel que fa a la percepció, però és una ferramenta que ha d'usar-se sempre de la manera més segura possible.



Es poden emprar estos antifaços, una vegada buidades d'escuma i omplides d'objectes, quan ja hi ha un coneixement de la nova peça i es pot generar un joc segur des del coneixement previ. D'esta manera, es pot atendre amb els ulls tancats tot el que passa a l'aula.



DINÀMICA 6 -PATRONATGE D'ESCULTURES-

1. MATERIALS

- Fitxa tàctil de la dinàmica
- Diferents formes de goma-escuma
- Patrons de cartó
- Retalls textures verdes
- Llapis de marcatge
- Agulla i fil

2. OBJECTIUS

Podem resumir els objectius d'esta dinàmica en dos:

- Objectiu 1. Entendre com estan construïdes les peces mitjançant el desglossament de la forma.
- Objectiu 2. L'aspecte sensorial i el processual

L'objectiu principal d'esta dinàmica és posar en relació el joc i la seua construcció, comprenent com es fan les peces tèxtils presents en este recurs, des de la creació de noves peces, fetes mitjançant els patrons proporcionats. Amb l'objectiu d'entendre com es produïxen manualment les peces, quin és el procés i quin resultat proporciona i com es disfruta del diàleg amb el material i l'artesania des de l'aspecte tàctil i la sorpresa d'anar veient créixer una peça. Entendre d'esta manera les peces que ja venen creades i quins són els passos a seguir per a construir-les que componen la seua arquitectura i morfologia. És una prioritat el procés, el marcatge, la retallada, la vivència de cosit adaptat i l'absorció de nous aprenentatges que això suposa. Des de la concentració individual i col·lectiva, per a anar d'acord amb el grup a l'aula.

A més, esta dinàmica, com tots els exercicis de la guia, tenen com a objectiu també potenciar els sentits. Destaca per això l'existència de quatre textures i quatre formes que s'intuïxen des de les mans. En esta dinàmica, estes tactilitats cobren màxima importància, a causa de l'elecció de cada persona xicoteta i la persona adulta, de la peça tèxtil que seleccionen mitjançant el tacte i amb la qual faran el seu treball.

Esta atenció als sentits ens ve donada per la necessitat de centrar l'atenció en l'aspecte processual i així atendre el procés des d'un lloc lent i

conscient. Prioritzant el delit del que passa pel camí, mentres es crea la peça seleccionada, tant en forma com en textura.

3. TEMPS

El temps estimat de joc per a estes edats oscil·la entre els 20 minuts i 30 minuts.

En el cas d'esta dinàmica, pot ser un exercici infinit.

No obstant això, a diferència d'altres exercicis, este requerix concentració, paciència i temps més dilatats. Podria tractar-se d'un exercici fragmentat en 30 minuts, per no cansar l'alumnat, o bé un exercici que puga ser fet de continu. Depén de la concentració de cada persona xicoteta i la precisió de la realització de la peça.

Es pot treballar el temps proposat, practicar una altra activitat, deixant l'escultura a un costat de l'aula i tornant a reprendre el joc quan ho considere la infància o bé la persona responsable.

Comprovat està que, una vegada s'entén el mecanisme gens complex de la costura, és un divertiment i es vol més, però també necessita descans, perquè l'excés cansa i més per a gent tan menuda.

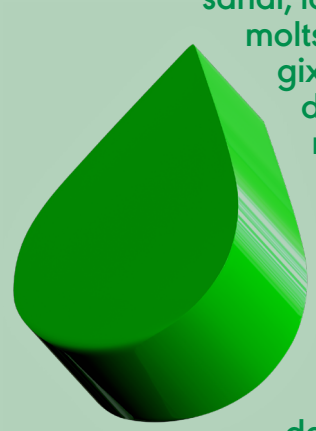
4. CONCEPTE I MANERES DE PRÀCTICA

La pràctica d'esta dinàmica se centra en la generació de noves peces, de l'enteniment de la seua construcció i l'execució mitjançant les mans d'una nova creació personal i irrepetible (malgrat vindre d'un patró). La creació ve donada per fases, de la manera plantejada s'entendrà cada una d'estes. La selecció de la forma / el patró a seguir serà la primera elecció individual de la persona menuda, l'ús del llapis de marcatge blanc sobre la tela triada serà la segona fase de triatge que passarà la persona xicoteta des de la seua apetència i el seu criteri per a triar què tocar i què li genera més atracció material. La tercera fase de la pràctica implica traslladar una cosa quotidiana que es fa a l'aula, com ara tallar, a tallar un altre material no típic, com pot ser la tela. Les peces ja separades del sobrant seran unides mitjançant l'agulla i el fil que es proporciona en la caixa, una altra pràctica més que possibilita entendre com s'unixen peces individuals per a construir eixe tot, de la manera seleccionada. Este exercici al complet podrà practicar-se des de manera individual (amb ajuda/supervisió adulta per a una explicació prèvia) i en col·lectiu, vegeu com generar una peça entre diverses persones. Una vegada entesos tots els passos, podrà tornar a fer-se una vegada i una altra, interioritzant així les noves pràctiques apreses. Es pot exercitar de manera totalment lliure, és a dir, comprenent la dinàmica i reinterpretant les formes i la manera del propi fer individual a l'hora de calcar, tallar o cosir.

Es farà prèviament un reconeixement dels materials de la caixa per a un possible fitxatge de textura (de les textures proposades sense dificultat de costura a mà), comprensió del llapis/guix específic, la retallada del tèxtil i la unió de dos teles i les seues possibles maneres d'enllaçar (vistes en les mostres de l'interior de la caixa). Una altra possibilitat és la costura de dos tipus de tela entre elles, per a major coneixement tèxtil, de pràctica tècnica i diversió.

5. CAL TINDRE EN COMPTE / CONSELLS ESPECÍFICS

Totes les dinàmiques estan preparades per a volar i per a deixar-se portar per l'aspecte sensorial, el manual, el tàctil i el processual. En este cas, per a aprendre i entendre com es construïxen els objectes tèxtils amb els quals es treballa en esta caixa i per a posar el focus en la creació artesanal, la materialitat, que en pràcticament molts elements usats a l'aula convergixen. Es pot començar, si es desitja, d'una manera pausada, de manera més col·lectiva i seguint els passos que marca la persona adulta a l'aula, de manera més estructurada i segura. Es pot continuar donant a la gent xicoteta la llibertat per a crear les seues peces des de zero. Una vegada entesa la cadena que cal dur a terme, poden individualment fer el camí amb la supervisió que es crega necessària i atenent l'evolució individual de cada persona sense marcar un projecte final o el perfeccionament objectual. Tenint en compte que es pot ampliar este exercici si es veu que agrada i aplicar noves formes al joc, nous dibuixos i nous reptes que la persona responsable considere assolibles. Esta novetat és una disposició en clau de traducció material de la diversitat de mons del conjunt que crea un reflex mitjançant la primícia de la incorporació de manera inventada.



És necessari recordar que cada pas i evolució individual i col·lectiva del grup ens portarà a diferents territoris i obrirà portes a diferents escenaris, cosa que fa que la dinàmica i el joc puguen ser més infinits i experimentals. L'objectiu no és aconseguir un treball final per a tindre una peça més, sinó viure el procés amb els elements, estar presents per a tocar i treballar les formes des de la seua vivència més constructiva.

INVENTAR, TRANSFORMAR, JUGAR, EXPERIMENTAR

UNA INVITACIÓ OBERTA A CREAR LES TEUES DINÀMIQUES I A SUBMERGIR-TE EN LA FANTASIA

Arribem al final d'esta guia... o potser al verdader començament.

Després d'explorar estes sis propostes, sentim que el més potent que podem oferir ara és un espai obert per a imaginar, transformar i crear.

Els materials estan vius. No només per les seues textures, formes i sons, sinó perquè esperen les teues idees, la teua mirada, la teua manera d'habitar l'aula amb el grup.

Cada dinàmica ací compartida és només una possibilitat entre moltes. Pots replicar-les tal com estan, modificar-les, combinar-les o deixar-les com a inspiració per a inventar-ne altres noves. I si el tatami es torna una muntanya? I si les peces sonen com un bosc? I si el que és pesat i el que és lleuger no tenen a vore només amb el cos, sinó també amb l'ànim?

Tu també eres autora en este joc.

Coneixes el teu grup, el seu ritme, les seues curiositats, les seues maneres de moure's i d'escoltar. Coneixes l'aula, el pati, els objectes que habiten en els prestatges. Tot això és part d'esta proposta. T'animem a confiar en la teua intuïció, en la teua escolta, en la teua experiència, en la teua imaginació. I també en la teua capacitat de sorpresa, de prova i error, de joc.

Com començar a inventar? Ací et deixem algunes preguntes disparadores per a crear les teues dinàmiques sensorials:

- Quina sensació vull activar hui: lleugeresa, connexió, pausa, sorpresa?
- Quina part de l'espai puc transformar (sòl, parets, finestres, exterior)?
- Què passaria si mescle dos dinàmiques que ja conec?
- Què passe si deixe que les xiquetes i els xiquets creen les seues regles?
- Quin paper jugaran els sons? El silenci? El pes del cos?
- Què passaria si el tatami es convertix en una illa, una petjada o una constel·lació?
- I si usem només una textura per a construir una història col·lectiva?
- Quins sons sorgixen si agitem les peces dins d'una caixa o davall d'una manta?
- Com canviaria l'experiència si juguem de nit o amb una llum molt tènue?

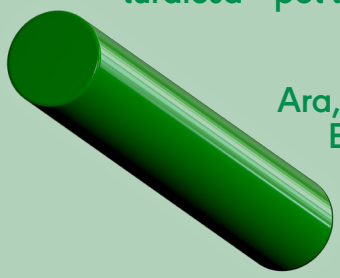
Alguns passos senzills que poden ajudar-te a estructurar una proposta:

- Imagina una emoció, una imatge o metàfora. Una tempesta suau, un animal lent o un pont suspés.
- Selecciona alguns materials. No necessites usar-los tots; a vegades, menys és més.
- Dissenya una seqüència simple.
  - Un inici: un ritual, una història breu o una respiració.
  - Un desenrotllament: explorar, construir, moure o sentir.
  - Un tancament: parlar, dibuixar, tornar al cos, al sòl, al grup, una paraula o un gest.
- Obri espai a l'inesperat. Deixa que el joc també et sorprenga a tu.

RECORDA: EL FOCUS NO ÉS EL RESULTAT, SINÓ EL PROCÉS

En totes estes dinàmiques hi ha una constant: no hi ha un objectiu final que cal aconseguir, sinó un procés que cal transitar. Un procés en el qual es valora l'escolta, la curiositat, la corporalitat, la trobada amb els altres i amb l'espai.

L'arquitectura es torna joc, el pes es torna llenguatge, el silenci es torna ferramenta. I el quotidià —una peça, un tros de tela, un fragment de naturalesa— pot transformar-se en un univers poètic, tàctil, sonor.



Ara, et toca a tu.
Explora, inventa, compartix.
El joc està en les teues mans.
I en les de la gent menuda que t'acompanya cada dia.

CRÈDITS

PLANEA COMUNITAT VALENCIANA
Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana
Nicolás S. Bugeda i Cabrera
Direcció - Gerència

Coordinació del Node Territorial
Clara Boj Tovar (Universitat Politècnica de València)
José Campos Alemany
Elena Sanmartín Hernández

RECURS EDUCATIU
Un projecte creat i ideat per Reyes Pe

Textos
Reyes Pe
Teresa Juan

Disseny i maquetació
Ricardo Ruíz

Ilustracions / Imatges
Tatiana Mutilva

Traducció al valencià
Servici de Traducció i Assessorament Lingüístic de la Direcció General d'Ordenació Educativa i Política Lingüística

Acompanyament i gestió
Teresa Juan

PLANEA és una xarxa de centres educatius, agents i institucions culturals impulsada per la Fundació Daniel i Nina Carasso i que s'articula mitjançant la mediació de Pedagogías Invisibles (Comunitat de Madrid), PERMEA i la Universitat Politècnica de València (Comunitat Valenciana), ZEMOS98 (Andalusia), Es Baluard Museu d'Art Contemporani de Palma (Illes Balears) i Rexenerando (Galícia).

Els continguts d'aquesta publicació es poden distribuir, copiar i remesclar citant la font, sense usos comercials i mantenint esta llicència.

Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana, 2025

GENERALITAT VALENCIANA

CONSORCI DE MUSEUS DE LA COMUNITAT VALENCIANA

CCCC

Permea

PLANEA
RED DE ARTE Y ESCUELA — REDPLANEA.ORG

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA